WKLEPKY JAKICH NIE WIDZIELIŚCIE! PLAKAT TUROK 2!

LISTOPAD 1998 11/98 (118) CENA: 9,00 ZŁ

Reset CD

MAGAZYN NIEKULTURALNY Z CYBERTALE[illegible]

INDEKS 347337

PIĄTY ELEMENT

NHL 99

GRAND PRIX LEGENDS

HALF-LIFE
pierwsze spojrzenie

NIE MA PŁYTY?
ANIHILUJ SPRZEDAWCĘ.

ISSN 1428-2860
11
9 771428 604170

Resetmania '98

I o i doczekaliśmy się drugiej edycji odlotowych Targów Gier Komputerowych „RESETMANIA '98", które zeszłorocznym zwyczajem odbędą się w Lublinie, w dniach 13–15 listopada.

Tak, tak minął już rok (jak ten czas leci) od czasu, gdy po inauguracyjnej Resetmanii prasa pisała: „Miodność w Lublinie"– Gazeta Wyborcza; „Takich targów jeszcze w Lublinie nie było! „ — Kurier Lubelski. Resetmania'98 to przede wszystkim dwa razy więcej wystawców, dwa razy więcej stanowisk do grania i dwa razy więcej konkursów z nagrodami.
Tradycyjnie już, Reset zorganizuje kilka odlotowych turniejów w odlotowe gry (Quake, MK4). Oprócz gier firmy zaprezentują oprogramowanie, akcesoria i sprzęt komputerowy, komiksy oraz literaturę fantasy. Wybierzemy Miss Resetmanii oraz... ale to niespodzianka. Przyjdźcie, zobaczcie.

Zgłoszenia do ostatniej chwili przyjmuje biuro targów
tel./fax 082 564-36-60, 0602 69-65-40

Spotkajmy się na Resetmanii'98
w Lublinie, w Centrum Targowym
„WIEŻA" przy ul. Filejowskiej 32.

VOBIS MICROCOMPUTER

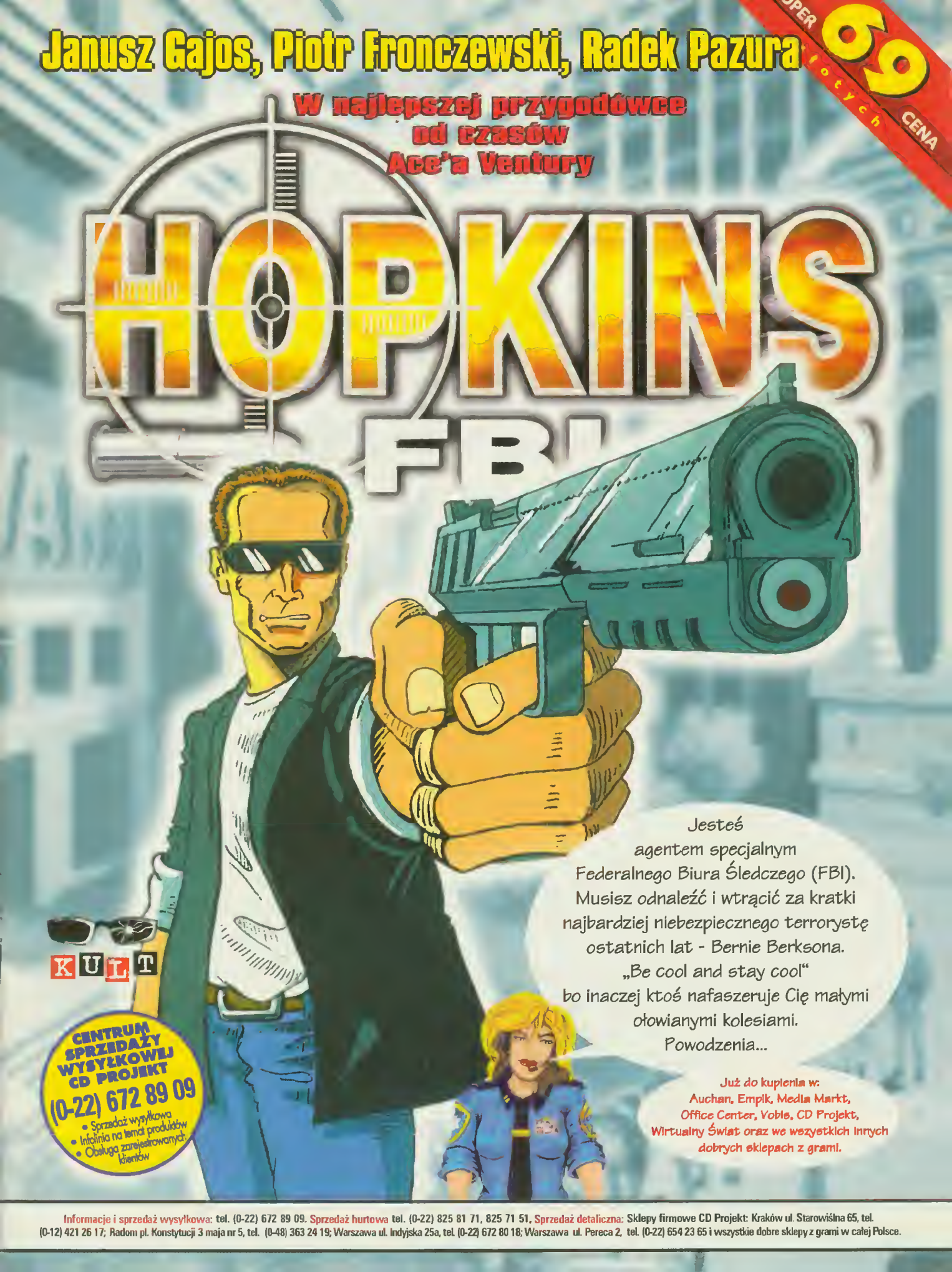
PUK TARGI CHEŁMSKIE

Janusz Gajos, Piotr Fronczewski, Radek Pazura

SUPER 69 złotych CENA

W najlepszej przygodówce od czasów Ace'a Ventury

HOPKINS FBI



Jesteś agentem specjalnym Federalnego Biura Śledczego (FBI). Musisz odnaleźć i wtrącić za kratki najbardziej niebezpiecznego terrorystę ostatnich lat - Bernie Berksona. „Be cool and stay cool" bo inaczej ktoś nafaszeruje Cię małymi ołowianymi kolesiami. Powodzenia...

KULT

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
• Sprzedaż wysyłkowa
• Infolinia na temat produktów
• Obsługa zarejestrowanych klientów

Już do kupienia w:
Auchan, Empik, Media Markt, Office Center, Vobis, CD Projekt, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.

Informacje i sprzedaż wysyłkowa: tel. (0-22) 672 89 09. Sprzedaż hurtowa tel. (0-22) 825 81 71, 825 71 51, Sprzedaż detaliczna: Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65 i wszystkie dobre sklepy z grami w całej Polsce.

„Nigdy nie będę pracował, by osiągnąć inne cele niż artystyczna satysfakcja."

Quentin Tarantino o satysfakcji – „Machina" listopad '98

machina

NAJLEPSZY MAGAZYN POPKULTURALNY

Kino Muzyka Cybermedia Książki Popsztuka Co miesiąc superpłyta

JESTEŚMY SUBIEKTYWNI

www.machina.com.pl www.machinasklep.com

...TAK WIĘC TRZECH BOGÓW POSZŁO SZUKAĆ WŁAŚCIWEGO CZŁOWIEKA...

THE SETTLERS III

- Trzech różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu.
- Trzy różne nacje specjalizujące w innych dziedzinach.
- Cały świat przedstawiony we wspaniałej trójwymiarowej grafice.
- Rozwinięte opcje militarne:
  - dokładna kontrola bitew,
  - różne rodzaje jednostek wojskowych łącznie z 3 rodzajami okrętów wojennych.
- 150 rozmaitych postaci powołanych do życia przez 50 000 klatek animacji.
- 30 grup zawodowych, w tym drwale, rybacy, zwiadowcy, rzeźnicy, kapłani i wielu, wielu innych.
- 40 rodzajów budynków.
- Szybka nauka gry przy pomocy specjalnej misji treningowej.
- Wiele innych opcji i możliwości dodanych zgodnie z sugestiami fanów serii Settlers.

GRA W CAŁOŚCI PO POLSKU

Narrator RADOSŁAW PAZURA

Blue Byte

2 x CD

Już wkrótce szukaj gry Settlers 3 w sklepach: Auchan, Empik, Media Markt, Office Center, Vobis, CD Projekt, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
- Sprzedaż wysyłkowa
- Informacja na temat produktów
- Obsługa zarejestrowanych klientów

Zapraszamy do sklepów firmowych CD Projekt

Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Sprzedaż hurtowa
ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	Biuro handlowe Warszawa, tel. (0-22) 825 81 71, 825 71 51

GRA MIESIĄCA

Nieruchomości

CO Menu 8-9
Intro do recenzji 27
Cheaty zamiast Resetu 80-81
Prenumerata 85-86
Skrzynka Niekontraktowa . . .88-89

Nowości

Nowości 10-15
Konsole 62-63

Na Horyzoncie

Oddworld: Abe's Exodus 16
Uprising 2 17
The Lady, The Mage
And The Knight 18
Tomb Raider 3 19
Railroad Tycoon 2 20-21
Fallout 2 22-23
Heroes of Might And Magic 3 . . . 24
Half-Life 25

Recenzje

5th element 38-39
Creatures 2 34-35
Dune 2000 46-47
F/A-18:
Carrier Strike Fighter 40-41
Fields of Fire 52
Grand Prix Legends 32-33
Ground Zero 54
Knights And Merchants 48-49
NHL'99 30-31
People's General 44-45
Retro: Settlers 26
Return Fire 2 50
Rolland Garros'98 53
Spearhead 42-43
Wall Street Trader'98 36-37

NHL

„C

Dune 2000

46-47

34-35

„N

SPIS TREŚCI

Różne takie...

Zwariowane teorie – konkurs . . .28
Rozwiązania konkursów różnych .55
Quakeworld 64-65
Karcianki:
Zamień się ze mną stryjku . . .66-67
MUOV – Prawdziwie
Wirtualna Rzeczywistość 68
Szesciokącik Starcrafta:
Brood Wars 70
Rozwiązanie konkursu
Johny'ego 82-83

Poradniki

Commandos 71-73
Sanitarium 74-75
Stratosphere 76-77
Heart of Darkness 78-79

Blacha

Riva TNT 84
Przegląd Giełdy 87

Odloty

Komiks + Johny 90-93

Droga przez mękę 94-95
Earthdawn –
Przebudzenie Ziemi 96-97
Komix: Obywatelu!!! Głosuj! . .98-99
Seryjni Mordercy 100-101
Kelloween albo historia
niemieckiej dyni 102-103
Oracula spotyka Frankensteina 104-106
Tarantino kocha kino...
i wzajemnie 107
Zagubieni w kosmosie 108
Small Soldiers 109
Twoje światło 110-111
Hallo Kalloween 112-113
UFO: Bada Ziemię 114-115

„T

GRAMIESIĄCA

„W

Creatures 2

Grand Prix Legends

32-33

'99 30-31

Reset

Nº 11 (19) Listopad 1998

Lista płac:

- **Redaktor Naczelny:** Marek Ko[illegible]lerski
- **Zastępca Naczelnego:** Grzegorz Miller
- **Sekretarz redakcji:** Adam Si[illegible]eński
- **Dyrektor artystyczny:** Mirosław Urbaniak
- **Sztab graficzny:** Piotr Leczkowski, Piotr Hrycyk
- **Korekta:** AS
- **CD Manager:** Jerzy Sadkowski
- **Projekt greficzny Reset CD:** Piotr Leczkowski
- **Stali współpracownicy:** Paweł Chmielowski, Michał Cichy, Arkadiusz P Gal[illegible], Marcin Gutkowski, Tomasz Kowalski, Zofia Kurek, Michał Mazurkiewicz, Maciej Nawrocki, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Agnieszka Prokopiuk, Tomasz Przyjemski, Kamil Ruszkowski, Adam Sobieraj, Kamil Śmiałkowski, Krzysztof Wozniak

- **Adres redakcji:** Reset ul. Chłodna 35/[illegible] 00-8[illegible]7 Warszawa
  tel. (022) 654-78-23,654-70-04
  fax (022) 654-57-95
- **e-mail:** Redakcja@Reset.com.pl
- **Internet:** WWW.Reset.com.pl

- **Kierownik produkcji:** Małgorzata Frajndt
- **Prenumerata:** Małgorzata Jo[illegible]ko tel. (022) 654-78-23 w. 171
- **Reklama:** Time & Space Media House Dagmara Wi[illegible]k tel. (022) 82[illegible]54-5[illegible]
- **Druk:** Winkowski Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
- **Dział kolportażu:** tel. (022) 654-78-23 w. 152

- Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych i zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów
- Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy

Wydawca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

Mściwie panująca
Dyr. wyd.: Weronika Leczkowska

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

dema

- Collin McRae Rally
- DethKarz
- Fifth Element
- Get Medieval
- Heart of Darkness
- People's General
- Populous: The Beginning
- Tom Clancy's Rainbow Six
- SHOGO: Mobile Armor Division

Star Wars: Behind the Magic

- Viper Racing

Reset CD

preview

- Dune 2000
- Alien Intelligence
- Messiah
- Earthworm Jim

magazyn

- Drivers
- Patches
- Quake World by RooS
- Słupy (screeny do przejscia poziomu w Heart of Darkness)
- Virtual Fighter Club #7 (Krooger)

programy

- ACDSee
- DirectX 6.0
- ICQ
- Opera 32
- Windows Commander 3.52
- Winamp 1.92
- Winrar 2.04
- Winzip 7.0

prezentacje

- Reset
- Aliens & Predator
- Hopkins FBI: fragment ścieżki dźwiękowej

WIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ LISTOPAD

Uh... Stalowe chmury pędzą po niebie. Robi się coraz zimniej. Ludzie wyciągnęli z szaf prochowce i parasole. Lampy rozświetlają wilgotny mrok. Yep. Oto polska jesień.

Zmiana majtków

Warto rzucić okiem na nasz nowy, naprawdę nowy Reset CD. Witamy na pokładzie nowego cedemenadżera, programistę z Polibudy a.k.a. Miśka. A poza tym, bez zmian. Wszyscy utrzymują, że są zdrowi. W dzisiejszej sekcji „Widoki Na Przyszłość" zwracam szczególnie uwagę na tytuły takie jak KINGPIN, DRAKAN oraz MANKIND. Zapowiadanych w poprzednim numerze pozycji Sierry nie rekomenduję — obejdą się bez moich referencji.

Mamut

ULTIMA ONLINE 2?

Nieoficjalnie informuję, że Origin pracuje nad drugą częścią swego dedykowanego użytkownikom I–netu dzieła. Głównym usprawnieniem ma byc szybsze działanie programu (no, przydałoby się) i mniejsza ilość bugów (niesławne zawieje śnieżne). Tradycyjnie już, obietnice obejmują stworzenie większego świata oraz umożliwienie wspólnej gry większej liczbie osób. Chłopaki z Origin powinni przyłożyć się do roboty, gdyż konkurencja jeszcze nigdy nie deptała im tak bardzo po piętach. Ze stajni Microsoft nadchodzi ASCHERON'S CALL, zaś 989 Studios straszy swoim EVERQUEST.

PRELUDE 2 XXX-MAS

Wprawdzie numer „gwiazdkowy" ukaze się w kioskach... err... za miesiąc, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby w telegraficznym skrócie omówić najciekawsze gry, których premiery planowane są na koniec roku. Tytułów takich jest tyle, że w natłoku pozycji zapowiadanych jako „Christmas Blockbuster" można się naprawdę nieźle pogubić. A zatem, poniżej znajdziecie dziesięc najbardziej oczekiwanych przez nas gier. W przyszłym miesiącu drugi odcinek listy, z uwzględnieniem tytułów, ktore ujrzą do tego czasu światło dzienne.

1. REQUIEM — *późną jesienią ma nastąpić długo oczekiwana bitwa pomiędzy Niebem a Piekłem. Wprawdzie w grze wcielamy się w aniola, ale nie bójcie się, nie przyjdzie biegać w zwiewnej sukience, z rozwianą grzywą blond włosów. Większość postaci występujących w grze to zapuszkowani w futurystyczne zbroje wojownicy. Gra tworzona jest przez grupę 3DO (ARMY MEN, UPRISING), zaś rodzaj proponowanej rozgrywki to po prostu first person perspective shooter. Karabiny maszynowe będą. Dzięki Bogu.*

2. SHADOW MAN — *opracowywana przez team Acclaim (TUROK) gra zręcznościowa, w której akcja obserwowana jest zza pleców głównego bohatera. Tytułowy Shadow Man to pochodzący z Nowego Orleanu płatny zabojca, który w wyniku wyjątkowo niesprzyjających okolicznosci losu stał się mitycznym wojownikiem, żyjącym w alternatywnym świecie — pomiędzy życiem a śmiercią. Parny klimat, magia Voodoo2 i dwa dymiące gnaty.*

3. CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE — *w tej grze jest cos, co sprawia, że czlowiek czuje się bardzo, ale to bardzo zadowolony, mając przed sobą ulicę, przez którą przechodzą właśnie ludzie za sto punktów. Czy już wspomniałem, że do pełni szczęścia brakuje jeszcze szybkiego i zwrotnego auta? Tia, sequel jednego z ciekawszych wyścigów samochodowych (plus rozjeżdżania przechodniów i taranowania przeciwników) nadjedzie już zimą.*

4. HERETIC 2 — *wydawało się, że widzieliśmy już wszystko. HERETIC, HEXEN, HEXEN 2... Chłopaki z Raven Software twierdzą, że nie. W przeciwieństwie do swych poprzedników, HERETIC 2 oglądany będzie*

zza pleców głównego bohatera. Znając gusta Raven, nie musimy jednak obawiać się marnego klona TOMB RAIDER.

5. INTERSTATE '82 — *czas idzie do przodu i wszystko się zmienia. Także słynący ze swego afro i funkowego stylu Taurus nie wytrzymał próby czasu. W tragicznych (pod większoscią względów) latach '80. występuje w krótkich włosach, różowym podkoszulku i wytartej, sportowej marynarce. Jedno tylko się nie zmieniło. Autostrady alternatywnej wersji USA wciąż pełne są zmotoryzowanych debili, którzy zdają się żyć po to, aby potraktować ich rakietą przeciwczołgową...*

6. OMIKRON: THE NOMAD SOUL — *chłopaki z Neo Plus zauważyli swego czasu bardzo istotną rzecz, dotyczącą Eidos Interactive. Mianowicie, firma ta robi coraz gorsze gry, ale do ich promocji wybiera coraz lepsze sztuki. Coś w tym jest, jednakże należy oddać Eidosowi jedno — wsród zatrudnianych ludzi jest wiele indywidualnosci, prawdziwych talentów. Najlepszym tego przykładem jest, składający się na wielki Eidos, team Quantic Dream, który opracowuje właśnie OMIKRON. Grę, która na każdym kroku zadziwia swym ogromem. Jak wieść głosi, w OMIKRON będzie można wcielać się w rózne postaci, zabierając ich dusze, zaś sposób gry ma wpłynąć na cały świat gry. Jak będzie wyglądało to*

w praktyce, zobaczymy zapewne niedługo. Gra ukazac ma się zimą roku 1998. Naszej ery.

7. ULTIMA: ASCENSION — *Avatar powraca, z pełną obsługą kosci opartych na chipsecie 3Dfx. O grze pisaliśmy we wrześniowym Resecie (dział „Widoki Na Przyszłość"), zaś każda nowa wiadomość na swój sposób elektryzuje. Jedno jest pewne. Minął już ponad rok od czasu, jak po raz pierwszy pisalismy o „Wniebowstąpieniu". Patrząc na postęp prac, mogę chyba pokusić się o stwierdzenie, że chłopaki z Origin musieliby się bardzo postarać, aby z ASCENSION zrobić grę kiepską.*

8. RETURN TO KRONDOR — *sequel jednego z najlepszych komputerowych RPG wszech czasów (to nie tylko moja opinia) pojawi się na przełomie listopada i grudnia. Grafika została usprawniona, aby jeszcze lepiej ukazywać rozwój akcji. W grze występuje bardzo wiele postaci, zaś jeśli dodamy do tego osoby stanowiące dekoracje (tak zwani „szarzy ludzie"), otrzymamy bardzo efektowny obraz gry, nad którą będzie moż-*

na bardzo miło spędzić zimowy wieczór. Scenariusz pisze sam Raymond E. Feist, co dla sympatyków fantasy samo w sobie stanowi dobrą rekomendację.

9. JAGGED ALLIANCE 2 — *ta gra jest już tuż tuż, toteż recenzja pojawi się bardzo szybko. Oczywiście, w przypadku gry rokującej tak dobrze, pośpiech jest najmniej wskazaną rzeczą. Tak czy inaczej, demonstracyjna wersja gry, którą można znaleźć na każdym krążku dołączanym do pism zajmujących się grami komputerowymi (na przykład, na poprzednim Reset CD) daje przedsmak uczty, na jaką z całą pewnością należy się przygotować. Tak czy inaczej, wszyscy*

znający pierwszą część lub/oraz DEADLY GAMES ucieszą się z pewnością na wieść, że do gry powrócą niektórzy znani już najemnicy. Duet Ivan/Fidell znow będzie rządzić przez pierwsze kilka misji.

10. MESSIAH — o grze pisaliśmy w poprzednim numerze Resetu. Teraz starczyć musi, że już wkrótce MESSIAH objawi się w pełnej krasie – poki co, upajajcie się trailerem na Reset CD. Jeśli wciąż czujecie niedosyt, to dodam, że podczas palenia, przybijania do ścian oraz cięcia napotykanych ludzi przygrywać będzie kapela Fear Factory, którą cała redakcja serdecznie pozdrawia.

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Psygnosis postanawia uderzyć w gusta fanow RPG Ich najnowsze dzieło, DRAKAN, łączy w sobie elementy znane tak fanom gier fabularnych, jak i graczom wolącym bardziej „manualną" rozgrywkę. Patrząc na efekt pracy autorow, widzę wyraźną fascynację tytułami takimi jak PANZER DRAGOON i TOMB RAIDER. Specjaliści z Psygnosis odżegnują się jednak od pomówień, jakoby robili grę spłycającą gatunek RPG. Oczywiście, w grze będzie wiele walk, biegania i skakania, jednakże znacznie większy nacisk położony ma być na wszelkiego rodzaju sub-questy oraz indywidualny rozwój postaci. Zgodnie z najnowszym trendem, pierwsze skrzypce gra w DRAKAN piękna kobieta — Rynn. Osią akcji będzie porwanie jej brata. Jak dotąd nie potwierdzono informacji, czy będzie możliwe tworzenie drużyny, jednakże mamy inną, bardzo ciekawą wieść. Otóż, w ORDER OF THE FLAME będzie można latać na... smokach! Te wielkie jaszczury posiądą w grze jakże widowiskową umiejętność plucia ogniem, co daje kilka nowych możliwości wykańczania przeciwników. Engine gry jest bardzo solidny, duże wrażenie robi zwłaszcza ciekawie opracowana mgła. Gdy oglądaliśmy grę na targach ECTS, wyraźnie szwankował system walki (bez pracy nie ma kołaczy... or something), jednakże twórcy DRAKAN obiecują, że najbliższa zima okaże się bardzo, ale to bardzo gorąca. Smoczy ogień będzie furkotał, aż miło.

Kingpin

Pamiętacie Xatrix? Tak, to ci koledzy od RED-NECK RAMPAGE — gierki, która w czasach pierwszego QUAKE narobiła nieco szumu. Niestety, oficjalny dodatek „RR: RIDES AGAIN przyjęty został już znacznie chłodniej. Mówiąc najkrócej, w przypadku nic nie gimie — już niedługo, Xatrix uderzą z czymś nader przyjemnym. Aha, jeśli nie czujesz się fanem gier typu fpp, dalszą lekturę możesz sobie darować. Trudno jest bowiem pisać o nadchodzącym KINGPIN bez uczucia pokory, a przynajmniej szacunku. Autorzy z Xatrix nie tylko podjęli próbę stworzenia niepowtarzalnej gry w stylu QUAKE, wymyślili też całkowicie nową rzeczywistość, w której toczyć ma się akcja KINGPIN. Zadanie o tyle trudniejsze, że świat gry stylizowany jest na trzydzieste lata naszego stulecia. Co ciekawe, do typowo „gangsterskiego" designu postaci i miasta projektanci dołączyli niektóre z najnowszych zdobyczy techniki, jak chociażby zaawansowane komputery czy broń. W KINGPIN przyjdzie potykać się z bossami podziemnego imperium, a także z zastępami ich umięśnionych „współpracowników". Akcja gry rozgrywać się będzie przede wszystkim w barach go–go, w ciemnych, zakazanych uliczkach oraz podobnych, niewątpliwie ciekawych miejscach.

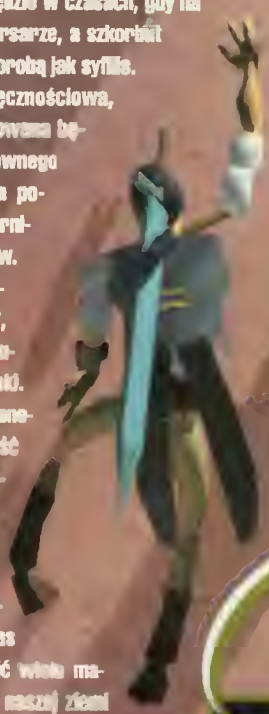
Autorzy gry obiecują bardzo zróżnicowane zadania, jakie postawione zostaną przed użytkownikiem. Pomysł ten wprowadzony w życie został już w równie ciekawym SIN (demo na wrześniowym ResetCD) i wszystko wskazuje, że bardzo spodobał się chłopakom z Xatrix. Twórcy KINGPIN obiecują, że kiedy kierowanie pojazdami, zapoczątkowaną w grze Activision, rozwiną, aby ich program ani przez chwilę nie był monotonny. Na przykład, w jednej z misji przyjdzie pilotować helikopter, aby dogonić uciekający z miasta konwój wielkich ciężarówek. I chociaż brzmi to jak prymitywne hasło reklamowe, trudno odmówić temu ciekawego szczegółu: „Tego jeszcze nie było!".

MANKIND

Zanim w Polsce dostęp do I–netu będzie czymś więcej niż tylko pięknie brzmiącym sloganem, MANKIND oraz jego interesujące dodatki zdążą zapewne pojawić się we wszystkich sklepach. Opracowywana przez Cryo gra, w zasadzie strategiczna, przygotowywana jest z myślą o sieciowej rozgrywce. Dlaczego w zasadzie? Gdyż niektóre elementy każą ją uważać za strategię, jednakże ogromne możliwości wyboru roli przez gracza pozwalają uznać MANKIND za coś większego. Autorzy programu utrzymują, że świat MANKIND — kosmos — jest nieograniczony. Stworzono już 900 milionów (!) planet, zaś twórcy obiecują, że co jakis czas będą dodawać nowe ciała niebieskie. Oby nie dali ciała. Dopiero miliard mnie zadowoli.
W grze rywalizują ze sobą dwa imperia. Gracze przyłączą się do jednego z nich, a także wybiorą rolę dla siebie. W zależności od ilości dostępnych miejsc, użytkownicy będą wcielać się w żołnierzy, urzędników, handlarzy, najemników, a nawet w... Imperatorów! Jak utrzymuje Cryo, historia MANKIND tworzona będzie tylko i wyłącznie przez grających! W grze da się robić wszystko — użytkownik może zostać wiernym sługą Imperatora, prowadzić gospodarstwo rolne na odległej planecie, jako pirat atakować karawany kupieckie, a nawet przeprowadzić zamach stanu! Co ciekawe, całość rozgrywana ma byc w pełnym trójwymiarze! Zgodnie z obietnicami twórców, MANKIND działać będzie równie dobrze zarówno z akceleracją sprzętową, jak i bez niej! Prezentowane przez Cryo modele jednostek i budynków bardzo mi się podobają! Wkrótce zobaczymy, na jak długie wieczory dobra będzie ta gra! Uwielbiam wykrzykniki!!

GALLEON

Połączenie klimatu REDGUARD i rozgrywki znanej z TOMB RAIDER. Oto jak określić można najkrócej, planowany na początek roku 1999, GALLEON. Gra opracowywana jest przez duet Toby Gard/Paul Douglas, czyli kolesi odpowiedzialnych za stworzenie, wymyślenie oraz za wygenerowanie Lary Croft. Ich nowy bohater, Rhama, to żeglarz i kupiec w jednej osobie. Akcja gry zaś rozgrywać się będzie w czasach, gdy na morzach straszyli korsarze, a szkorbut był równie częstą chorobą jak syfilis. GALLEON to gra zręcznościowa, której akcja obserwowana będzie zza pleców głównego bohatera. Rhama ma posiadać najszerszy garnitur zachowań i ruchów. Żeglarz będzie oczywiście skakał i biegał, czołgał się, chodził, kucał, uchylał na boki. Fakt, jego postać wygenerowana została dość „dosłownie". W żadnej grze tego typu nie widziałem wyszczególnionych palców u dłoni postaci! Lecimy dalej — podczas gry przyjdzie zwiedzić wiele malowniczych zakątków naszej ziemi (tropikalne wyspy, podziemia, kolonialne domy) oraz przemierzyć setki, tysiące mil morskich. Wszak gra jest o żeglarzu.



WARGASM

Did Games

Po opanowaniu (swego czasu) rynku symulatorów lotniczych dzięki takim grom jak TFX, EF2000 oraz F-22 ADF, Did przymierza się do zajęcia rynku symulatorów czołgów. WARGASM (hmmm...) rzuca młodych czołgistów w niedaleką przyszłość, gdzie wszystko jest możliwe. Dokładnie. Mimo że WARGASM jest reklamowany jako symulator czołgu, w grze będzie można także pilotować różnego rodzaju helikoptery bojowe, a nawet wcielić się w szarego (mundury były zielone... bo to kolor nadziei) piechura! Did zwraca uwagę na swą nową technologię, nazwaną szumnie 3Dream™ — poza dobrze odwzorowanymi zachowaniami pojazdów w terenie, engine ma także wyjątkowo realistycznie symulować zmieniającą się pogodę.

Did twierdzi, że WARGASM doskonale nadawałby się do ćwiczenia nowych roczników żołnierzy, jednakże jego przystępnośc pozwala także i na to, aby od razu mógł wczuć się weń niezwiązany z militariami człowiek. Może się czepiam, ale dwie części tego stwierdzenia wykluczają się nawzajem. Tak czy inaczej, jedno jest pewne. WARGASM nudny nie będzie.

GRY KOMPUTEROWE

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY HURTOWNIE I SKLEPY

CHCESZ POZNAĆ SZCZEGÓŁY - ZADZWOŃ:
TEL. 0-602 853 988
FAX (0-22) 617 01 10
E-MAIL: GOR@GOR.COM.PL
UL. BRZOZOWA 14
05-806 KOMORÓW

g·O·r
DYSTRYBUCJA

Stęskniłem się za dobrą, „klimatyczną" platformówką. Taką, przy której mógłbym usiąść o szóstej rano i grać cały boży dzień. Tylko dzwonek do drzwi chłopca z pizzeri mógłby mi przerwać tę sielankę.

ODDWORLD
ABE'S ODDYSEE

Ostatnią platformówką, nad którą siedziałem całymi dniami, była pierwsza część zapowiadanej trylogii ze świata ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE. Odpaliłem wtedy wersję na PlayStation i po prostu nie mogłem przestać grać. Złośliwość rzeczy martwych wyszła na jaw, gdy podczas gry na jednym z ostatnich poziomów konsola po prostu się zawiesiła (może się przegrzała?). Nie byłoby w tym nic katastrofalnego, gdyby nie fakt, że karta pamięci od mojego PSX akurat wtedy była pożyczona. Na szczęście tydzień później dostałem do opisu wersję PC i wspomnienia odżyły.

Producenci z firmy ODDWORLD INHABITANTS nie rzucali słów na wiatr mówiąc, że z gier świata ODDWORLD powstanie trylogia, a w trakcie ich powstawania zespół nie będzie pracował nad żadnym innym projektem, tylko skupi się na przygodach Abe a.

Już w okolicach sezonu świątecznego '98 będziemy mogli zagrać w drugą część tej wspaniałej platformowki. Na targach E3 w Atlancie pokazano film prezentujący jeden z etapów gry — już wtedy było wiadomo, że producenci nie zawiedli naszych oczekiwań. Teraz przyszła pora na kilka słów o samej grze.

Po uratowaniu wszystkich 99 (no, przynajmniej większości:) Mudokonów z rzeźni Glukkońskiego Wielkiego Szefa i destrukcji jego Repture Farms, Abe miał nadzieję, że wreszcie znajdzie trochę czasu na korzystanie z przywróconej sobie wolności. Nic z tego.

Abe dowiaduje się o niecnych planach Glukkonów. Wykopują oni kości Mudokonów, które przetwarzają na główny składnik ich nowego przysmaku — napoju Soul Storm. Na

domiar złego, Glukkoni wykorzystują do tego niecnego przedsięwzięcia niewidomych Mudokonów, którzy nie są swiadomi, co robią. Abe postanawia oczywiście zapobiec bezczeszczeniu mudokońskich grobów i położyć kres wykorzystywaniu jego kalekich braci. Zbiera kilku przyjaciół i razem postanawiają przeciwstawić się panowaniu Glukkonów.

Grafika w ABE'S EXODUS będzie stała na tak samo wysokim poziomie jak ta z części pierwszej, a kto wie, może zostanie nawet lekko polepszona. Ci, którzy grali w ABE'S ODDYSEE wiedzą, że nie grafiką ta gra żyje. Autorzy zapowiadają wiele udoskonaleń w samym schemacie rozgrywki. Zapowiadane są nowe ruchy, nowi bohaterowie, każdy z własnym zestawem odzywek. Wokół kręcić się teraz będzie więcej postaci „trzecich", a każdy z twoich kompanów będzie inaczej zachowywał się w różnych sytuacjach. Niektorzy będą agresywni, a inni weseli. Przed Abe'm będzie stało nie lada zadanie utrzymania drużyny w zgodzie — konieczne, ponieważ on sam nie przebrnie przez całą przygodę.

Abe nadal będzie miał możliwość medytując przejmować wraże stworzenia, będzie mógł nawet na chwilę stać się niewidzialny, co powinno mu znacznie pomoc w przygodzie. Zostanie też wyposażony w nowe „teksty" takie jak np: „Sorry" i „All of ya".

Oprócz nielicznych przyjaznych stworzeń, Abe i jego kompani spotkają na swojej drodze: Glukkonow, Sligów, Scrabów oraz kilku nowych „przeszkadzajków", takich jak Fleetches, Slurgs i latających Sligów.

Do przejścia autorzy przygotowali osiem poziomów z sub– i secret– levelami. Abe od-

wiedzi m.in. Necrum Mines, FeeCo Depot, Bonewerks i fabrykę Soul Storm.

Jak pomyślę sobie, że niedługo będę mógł znowu wcielić się w postać Abe'a, aby razem z jego kumplami ratować OddWorld, lezke mi się w oku kręci i nie mogę się doczekać. Szykuje się kolejny hit.

Prekursor gatunku FPP–RTS znowu w natarciu. Lepsza grafika, nowe jednostki i ta sama, wartka akcja.

Uprising

Po opisie UPRISING zacząłem ze szczególną uwagą śledzić rozwój nowego gatunku, jaki zapoczątkowała ta gra. Przez dłuższy czas nikt nie mógł zdetronizować króla, jakim bez wątpienia był UPRISING. Niezapowiedziane wydanie BATTLE ZONE, dziecka programistów z ActiVision, lekko acz bez wielkiego bum! zepchnęło UPRISING z tronu. Firma 3DO nie dała za wygraną i już teraz zapowiedziała rychłą kontynuację „Powstania".

Do walki staną dwie strony konfliktu: NEW ALLIANCE i TRICH FORCES, obie wyposażone w nowy arsenał jednostek i budowli. Wreszcie będziesz mógł stanąć po stronie powstania lub powstanie stłumić. Źli, czyli TRICH FORCES, wyposażeni są w najnowocześniejsze techniki zbrojeniowe należące do Obcych, a odnalezione przez TF na planecie Albion. NEW ALLIANCE, chcąc utrzymać pokój na

planecie, będą przed technologią Obcych musieli się obronić — nie tylko siłą ognia, która na początku będzie mała, ale i sprytem, którego każdy trochę posiadać powinien;)

3 Października roku 5480 podczas rutynowego przelotu wojsk NA natrafiono na wrogie jednostki TRICH. Pilot samolotu ledwo co uszedł z życiem po odparciu ataku trzech wrażych AAV. Potem, gdy ostatkiem sił swojej maszyny próbował obronić atakowaną przez bombowiec strukturę wojskową, tragicznie zginął. Rozmowa jaką prowadził w tym czasie z bazą została zarejestrowana i wynika z niej, że siły TRICH znalazły skuteczną broń na ALLIANCE. Ta bron to mocarne pola siłowe wokół samolotów i bombowca oraz diabelnie silny ogień wieżyczek, które zestrzeliły dzielnego pilota. Skąd oni to wzięli, nie było jeszcze wiadomo. Wojna trwa już od 1500 lat, szala zwycięstwa przechylita się teraz na stronę TRICH.

Co oferuje nam sama rozgrywka? Jak obiecują producenci, ponownie wsiądziesz do swojego Wraitha i pokierujesz jednostkami w boju. Sam też będziesz mógł brać czynny udział w akcji, np. odpalać pokładowe rakiety czy nawet być „przynętą" i po odwróceniu

uwagi wroga puścić w wir walki swoje oddziały. Jednostki, po staremu wyprodukowane w bazie, będziesz mógł teleportować prosto w serce działań wojennych, by zaskakiwać wroga. Grafika terenu jak i jednostek będzie w pełni trójwymiarowa. Pamiętacie z części pierwszej „bitmapową piechotę"? Tu zastąpiona będzie, jak zapowiadają autorzy, ślicznie wymodelowanymi, trojwymiarowymi sylwetkami żołnierzy, stworzonymi przy pomocy techniki motion–capture. W grze nie będzie ani jednego płaskiego piksela:)

Autorzy oprócz tego obiecują przyjazny, lekko polepszony interface użytkownika, nowe typy broni, jednostki, warunki pogodowe z misjami nocnymi na czele. Będą też nowe tereny działań, w pełni animowane obiekty współgrające z terenem, takie jak wszelaka (acz rzadka) roślinność czy fauna żyjąca na danym typie terenu. Do gry dodany zostanie edytor map (Mein Gott!). Będziemy mogli poczuć się przez chwilę bogiem i samemu stworzyć teren boju. Do gry oczywiście zostanie zaimplementowana hardwarowa obsługa kart trzeciego wymiaru.

Za takie luksusy trzeba zapłacić. Minimalne wymagania to P166 i 32 MB RAM, a do „bezkompleksowej gry" — 48 MB. Nie muszę chyba mówić, że gra nie odpali bez akceleratora zgodnego z Direct 3D, szczególnie polecany jest Voodoo 2, którego obsługa zostanie zaprogramowana w samym kodzie gry!

Zapowiada się niezła jatka.

THE LADY THE MAGE AND THE KNIGHT

Już od paru lat słychać narzekania, że rozwój gier RPG idzie w złym kierunku. Zamiast wymyślać nowe, ciekawsze zagadki i subquesty, pracować nad „urealnianiem" świata przedstawionego, programiści skupiają się na dopieszczaniu oprawy graficznej i dźwiękowej. Oczywiście, nie dotyczy to wyłącznie gier RPG, ale to akurat ten gatunek ładniejąc cierpi najbardziej.

THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT ma być powrotem do korzeni. Podczas projektowania gry, autorzy położyli największy nacisk na stworzenie wielkiego świata, w którym gracze czuliby się jak w rzeczywistości. Ogrom terenu, na którym rozgrywać się będzie akcja, niech wyrażą liczby: mapa składać się będzie z 10.000 ekranów w rozdzielczości 640x480! Na tym obszarze można będzie spotkać 80 postaci, chętnych do rozmowy albo wymiany informacji czy towarów, a ponadto, z górą 40 gatunków potworów, z którymi przyjdzie stoczyć zażarte boje. Przeciwnicy będą przeróżni — od niegroźnych, do bardzo silnych i przede wszystkim mądrych: na przykład bestia, dobrze widząca w ciemności, będzie za wszelką cenę dążyć do zgaszenia wszelkiego światła na terenie walki, aby zyskać przewagę. Najważniejsze, że wszystkie postaci w grze (czy to wrogowie, czy przyjaciele) będą prowadzić własny tryb życia i wykonywać wiele różnych czynności, zupełnie od nas niezależnych. Nie zdziwcie się więc, jeśli podarujecie komuś jakiś przedmiot, a po chwili będzie go już miała inna osoba — ta rzecz mogła zostać na przykład sprzedana lub przegrana w walce. Również charaktery poszczególnych postaci odegrają istotną rolę: z ludźmi agresywnymi trzeba będzie rozmawiać spokojnie, a człowiek przesądny za nic w świecie nie przejdzie obok cmentarza.

Jednakże, jak przystało na w pełni nowoczesną produkcję, nie zabraknie nowinek technologicznych. Akcję będziemy obserwować z rzutu pół–izometrycznego w trybie High Color, w rozdzielczości od 640x480 do 1024x768. Gra będzie wykorzystywać możliwości Pentium MMX, chociaż również na słabszych procesorach i bez karty z chipsetem 3Dfx ma wyglądać nieźle. Cienie i inne efekty świetlne będą cieszyć każde oko, nawet nie wyposażone w szkiełko zwany Voodoo. A teraz najważniejsze — cała mapa, czyli owe 10.000 ekranów, zostanie wczytana do pamięci (wystarczy 16 MB RAM) od razu, w grze nie będzie żadnych spowolnień powodowanych doładowywaniem kolejnych terytoriów. Oprawa dźwiękowa również nieźle się zapowiada: autorzy obiecują podkłady zmieniające się w zależności od sytuacji i „przestrzenne" dźwięki ćwierkania ptaszków czy też ryk potworów wijących się w agonii.

Na początku gracz będzie sterował trójką bohaterów (drużyna może się powiększyć): Elficą, Magiem i Rycerzem. Wszyscy przybyli na wyspę Rulat w poszukiwaniu przygód i przyczyn fatalnego nieurodzaju, ale każde z nich chce zrealizować także własne plany: panienka pragnie zdjąć klątwę z pewnego bajkowego lasu, magik odzyskać utraconą pamięć (wierzy, że właśnie na wyspie Rulat przezwyciężył amnezję), a junak — reaktywować zakon Rycerzy Teatru i zostać jego Wielkim Mistrzem. Jak potoczą się ich losy, jak uda im się pogodzić wszystkie cele, przekonamy się już za kilka tygodni. Podobno gra będzie również mieć tryb multiplayer, ale czy oprócz opcji współpracy będzie on zawierał coś w rodzaju deathmatch? Na razie programiści z niemieckich grup Larian i Attic wytrwale milczą na ten temat. Miejmy nadzieję, że milczenie to jest złotem.

pamięć Erpegian

TOMB RAIDER 3

Zastanawiałem się, czy w ogóle może powstać gra TOMB RAIDER 3, nie stanowiąca jedynie zbioru dodatkowych poziomów do poprzednich części opowieści o Larze Croft. Bo czyż można jeszcze coś ulepszyć w tych wspaniałych programach? Przedstawiciele firmy Eidos Interactive mówią, że można, a efekty tych poprawek będziemy podziwiać już pod koniec listopada, kiedy to gra ukaże się w sklepach.

TR3 składać się będzie z 15 poziomów, podzielonych na 5 segmentów: przygoda rozpocznie się w Indiach, potem Lara zwiedzi Londyn, wyspy Południowego Pacyfiku i słynną Area 51, a finał rozegra się na Antarktydzie. Autorzy postanowili zaimplementować pewien pierwiastek nieliniowości scenariusza — po ukończeniu trzech indyjskich etapów, będzie można wybrać kolejność w jakiej Lara odwiedzi następne zakątki świata. Tylko Antarktyda zostanie na koniec. Podczas przemierzania poszczególnych poziomów także nie trzeba będzie poruszać się ustaloną z góry przez autorów ścieżką. Dróg będzie wiele — jedna łatwa, szybka i przyjemna, inna znów trudniejsza, ale obficie posypana amunicją, apteczkami i ciężką bronią.

Drugą ważną innowacją ma być wprowadzenie sztucznej inteligencji przeciwników. Wrogowie nie będą już nacierać na Larę bez opamiętania, tylko kryć się po kątach, skradać, zbierać w większe grupy... A przeciwników będzie naprawdę mnóstwo. W każdym regionie pannie Croft przyjdzie się zmierzyć z innymi oponentami. Od piranii, tygrysów i kilkunastu rodzajów facetów z karabinami, po niesamowite potwory w londyńskich kanałach, samego T-Rexa (dinos are back) na wyspach Pacyfiku czy przedziwnych mutantów na Antarktydzie. Co ciekawe, nie wszystko co się rusza zasługuje na porcję ołowiu! Może się zdarzyć, że Lara nie zastrzeli od razu jakiegoś tubylca, a ten zaprowadzi ją do bardzo ważnego zakątka, którego sama mogłaby długo szukać.

Ponieważ wzrośnie sztuczna inteligencja oponentów, również gracze będą musieli się wysilić, właśnie podejmując decyzje typu „zabić-nie zabić", czy obmyślając plan walki.

Element strategiczny jest kolejnym novum w serii TOMB RAIDER. Okaże się, że niekiedy łatwiej przekraść się cichutko obok pięciu przeciwników niż wyskoczyć na nich z dwoma czterdziestkamipiątkami. Stanie się to możliwe dzięki umiejętności czołgania się, którą to zdolność Lara dopiero co posiadła i zaprezentuje w TR3 właśnie.

I wreszcie ostatnia rzecz: TOMB RAIDER 3 napędza engine napisany od nowa, szybszy i wydajniejszy niż dotąd. Szata graficzna dwóch pierwszych części gry składała się z niezliczonej ilości malutkich kwadracików, a tym razem zastosowano trójkąty. Dzięki temu ujrzymy w grze więcej kształtów owalnych, łuków, nierówności terenu, a nawet korzenie wystające z ziemi! W ogóle mapy będą ciekawsze niż w poprzednich grach i zawierać mają mnóstwo ładnych szczegółów. Spójrzcie zresztą na screenshoty. Czy ten witraż nie robi na was wrażenia?

Oczywiście, będzie też parę ciekawostek, których można się było spodziewać: więcej wrogów, rodzajów broni i tego, co tygrysy lubią najbardziej, czyli pojazdów. Na każdym poziomie będą po dwa wehikuły! Nie ze wszystkich trzeba będzie korzystać, ale ja na pewno wypróbuję każdy z nich. Będzie kilka łódek, podwodny skuter, spychacz śnieżny, jeep i jeszcze kilka innych środków lokomocji.

Zarzutem, jaki krytycy stawiali TOMB RAIDER 2, była monotonia — na każdym poziomie tylko bieganie, skakanie strzelanie... bez specjalnych atrakcji. Już widać, że TOMB RAIDER 3 będzie grą ciekawszą. Czekam na nią z utęsknieniem.

tomb'nięty Bamse

railroad tycoon 2

Coś mi się wydaje, że w listopadzie nawet przygodówki odstawię na bocznicę...

Założyciel firmy developerskiej Pop Top, Phil Steinmeyer, otwarcie przyznaje się do głębokiej fascynacji pradawnym arcydziełem, stworzonym przez mistrza gatunku, Sida Meiera — RAILROAD TYCOON. Ten program, wydany w 1990 roku przez Microprose, wraz z CIVILIZATION i SIM-CITY na lata wyznaczył standardy w grach strategiczno–ekonomicznych.

Pop Top, która ma na swoim koncie takie hity jak HEROES OF MIGHT AND MAGIC, kupiła od Microprose prawa do tytułu RAILROAD TYCOON i przygotowuje się do wydania sequela tej wspaniałej gry.

Nie inaczej jak w pierwowzorze, w RRT2 wcielimy się w rolę założyciela, a następnie właściciela i zarządcy sieci dróg kolejowych. Naszym zadaniem będzie stworzenie i rozbudowa największej, najlepszej i najpotężniejszej sieci, w której pociągi będą kursowały szybko, wydajnie i punktualnie, a pasażerowie i właściciele przewożonych towarów będą nam sowicie płacić za transport. Aby do tego doszło, będziemy musieli nie tylko położyć setki kilometrów szyn, ale także budować i ulepszać stacje kolejowe, inwestować w industrializację miast, przewozić przesyłki specjalne i przede wszystkim — koordynować ruch pociągów. Ale to nie wszystkie atrakcje: kiedy już stworzymy Wielką Kolej, zaczną się problemy — pociągi miewają wypadki, właściciele innych korporacji kolejowych nie rozumieją, co to zdrowa i uczciwa konkurencja, a akcje na giełdzie zmieniają ce-

ny. Tylko prawdziwi biznesmeni będą umieli się w tym wszystkim potapać.

do wybudowania, mosty, tunele... dużo tego będzie. Ciekawe jakie mapy będą dostępne. Na pewno pozostaną, znane z pierwszej części gry, obie części terytorium Stanów Zjednoczonych (Wschód i Zachód) oraz Wielka Brytania, choć tym razem z Irlandią. Gra będzie też miała własny edytor map, więc jeśli komuś się znudzą terytoria z gry, to nie ma problemu — zrobi sobie własne. Ach, i oczywiście RRT2 będzie zawierała tryb Multiplayer. Aż 32 graczy będzie mogło toczyć swoje boje przez internet. Tylko gdzie oni się pomieszczą na jednej małej mapce?

Phil Steinmeyer chwali się, że RAILROAD TYCOON 2 będzie pierwszą grą działającą tylko w rozdzielczości 1024x768. Powód takiego posunięcia jest całkiem prozaiczny — nie chodzi o to, aby zaskoczyć konkurencję wskoczeniem na wyższy poziom technologiczny, ale o to, by upchnąć na ekranie wszystkie niezbędne informacje. Gra w zwykłym trybie SVGA (640x480) byłaby nieczytelna — brzydkie lokomotywy i wagony, niewyraźne czcionki.

Ruch pociągów będziemy obserwować z rzutu izometrycznego, przy czym można będzie zmieniać punkt widzenia. Mapę obejrzymy z czterech różnych odległości. W największym oddaleniu ujrzymy ładny kawał kontynentu, a w najmniejszym nawet światło w oknach domostw! Taką szczegółowość zapewni trójwymiarowy system graficzny S3D, który będzie w stanie renderować 300.000 polygonów na sekundę w trybie High Color. I podobno nawet na zwykłym Pentium 133 da się grać. Wolniej, bo wolniej, ale da się.

Hej, kolejorze! Szykuje się wielki hit. Hit na miarę „Love me tender".

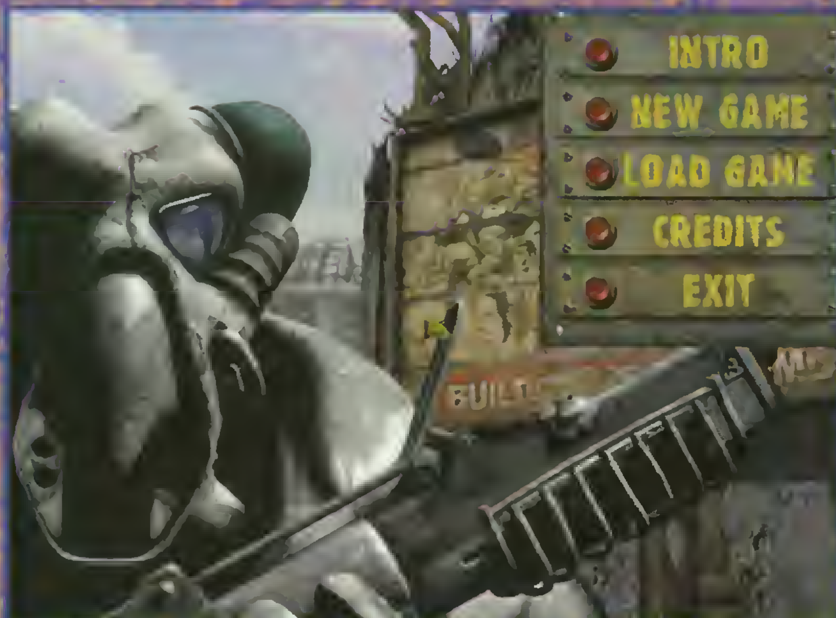
Grę będzie można zacząć już w roku 1804, a więc tuż po zbudowaniu pierwszego parowozu, a skończyć dobrze po roku 2000. W ciągu tego okresu przewinie się przez nasze monitory aż 51 różnych lokomotyw i 34 rozmaite towary, które będziemy przewozić. Ponadto, cała masa miejskiej i wiejskiej infrastruktury

FALLOUT 2

Zapracuj na służbowy samochód... a może i telefon komórkowy?

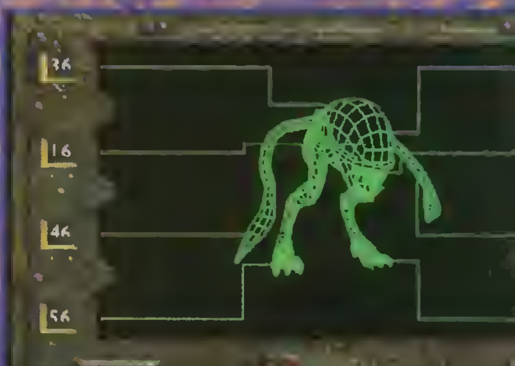
Niewielkie „przecieki" o następcy sławnego FALLOUT od dawna nękają umysły fanów gatunku RPG. Wielu z was od dawna czeka na kolejną porcję ostrych wrażeń — podróży przez świat pogrążony w postnuklearnym chaosie. Otóż, mam dla was radosną nowinę: prace nad FALLOUT 2 powoli dobiegają końca. Już dzisiaj trzymam w swych drżących dłoniach wersję beta kolejnego, miejmy nadzieję — arcydzieła firmy INTERPLAY.

Skoczmy najpierw w czasie. Jest rok 2211, minął już ponad wiek od pamiętnej konfrontacji pomiędzy gatunkiem ludzkim i mutantami. Sytuacja na ziemi powoli stabilizuje się. Poza obszarami miast i wiosek wciąż panuje chaos, a jedyne prawo, które tam obowiązuje, to prawo dżungli. Jednak w każdym z nich tworzy się nowa, być może lepsza cywilizacja. Tym pięknym akcentem rozpoczyna się druga część FALLOUT.



Zabawa rozpoczyna się w jednej z wiosek, czyli jedną z najodważniejszych osób... wybrany do odnalezienia tajemniczego urządzenia G.E.C.K. (Garden of Eden Creation Kit). Według plemiennej legendy, urządzenie to pozwoli przywrócić ziemi jej urodzajność i płodność, dzięki czemu wioska będzie mogła przetrwać ciężkie czasy postnuklearnej niedoli. Sto lat od pamiętnego ... to kawał czasu. Fauna i flora szybko przystosowały się do nowej ery w dziejach planety. Większość zwierząt uległo poważnym mutacjom, nawet rośliny stały się niebezpieczne. Szczególnie te większe, mięsożerne, które przy każdym spojrzeniu przypominają, żeby dokładnie pielęgnować swój ogródek i na czas wyrywać wszystkie „chwasty". To nie koniec! Przedzierając się po rozległych stepach można natknąć się na stada wilków, ... ogromnych, zmutowanych jaszczurek zwanych Geckos, całe rodziny Deathclawów (sic), inwazje Obcych (nareszcie), bandy złoczyńców, karawany i wiele, wiele niespodzianek!

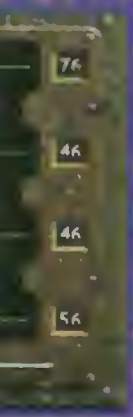
Pierwsze wrażenie po uruchomieniu wczesnej wersji F2 to dezorientacja. Wydaje się, że prawie nic się nie zmieniło. Menu takie same, ... tylko „skóra" wygląda nieco inaczej. Okazuje się, że autorzy po sukcesie poprzedniczki nie zamierzają zmieniać engine'u gry. Praktycznie wszystkie opcje, poza kilkoma małymi wyjątkami, pozostają takie same. Według mnie, nie jest to wcale głupi pomysł, szczególnie, że F2 ma bardzo rozbudowaną, wielowątkową fabułę, a w rasowej RPG to się liczy najbardziej. Oczywiście, błędy typu „oszukanego" handlu, gdy po krót-



F2 w przeciwieństwie do swojego poprzednika wykorzystuje potencjał zdolności, które posiadł nasz bohater. Szczególnie przydatna okazuje się zdolność Scouting, dzięki której możesz unikać losowych przygód. Po krótkiej wędrówce zorientujesz się, że świat zdziczał do reszty i przypadkowych przechodniów lepiej omijać szerokim łukiem. Już po kilku godzinach zabawy odczujesz wyraźne podwyższenie poziomu trudności gry, szczególnie, że w wersji beta prawie żaden ze sklepów nie został jeszcze wypełniony towarem. Początkowe wyposażenie jest śmieszne — dzida. Nie dość, że broń ta zadaje bardzo małe obrażenia, to na dodatek do jej użycia potrzeba wysokiej umiejętności posługiwania się bronią białą. W rezultacie, pięści i łomiaki okazały się dużo skuteczniejsze! Wedle wcześniejszych obietnic autorów, po wykonaniu odpowiedniego zadania miałem do dyspozycji samochód! Szczerze mówiąc, trudno mi sobie wy-

kich odwiedzinach w [illegible] były pełne zarówno sprzętu jak i [illegible] w F2 się nie zdarzają. Nareszcie będziemy mogli w pełni korzystać z umiejętności wszystkich członków drużyny. Już nie trzeba okładać własnego przyjaciela, żeby odebrać mu linę, którą dostał na przechowanie. Teraz możemy dowolnie wymieniać się przedmiotami. Oczywiście, limity wagowe są nadal naszym ograniczeniem. Co ciekawsze, nareszcie mamy możliwość ubierania naszych sojuszników w zdobyte w polu czoła zbroje, dzięki czemu przed trudniejszymi wyprawami nie będzie trzeba zostawiać przyjaciół w miastach, w obawie o ich cenne życie. Na koniec zostawiłem prawdziwą rewelację. W F2 zachodzi możliwość indywidualnego zachowania konkretnych członków naszej drużyny. Będziesz mógł decydować, kiedy mają zażywać medykamenty, do jakiego momentu toczyć walkę, kogo atakować pierwszego, kogo ochraniać, w jakiej odległości się trzymać, czy strzelać seriami — po prostu, o wszystkim, co potrzebne do prowadzenia batalii.

Szkoda, że w wersji beta nie ma jeszcze animacji, które w pierwszej części robiły kolosalne wrażenie, a co ważniejsze, wyjaśniały zawiłości fabuły. Z drobniejszych zmian: nie sposób nie wspomnieć o nowej opcji — Push. Jak sama nazwa wskazuje, służy ona do przesuwania postaci i być może przedmiotów (to się dopiero okaże). Może wydaje się to śmieszna opcja, jednak docenisz ją, gdy odpalisz lont ładunku wybuchowego, w tym czasie jeden z członków drużyny zastąpi ci jedyną drogę wyjścia. W becie" wciąż brakuje opisów wielu przedmiotów, niektóre postaci w ogóle nie mają możliwości dialogu (chociaż powinny), część przedmiotów zamiast obrazków ma fioletowe tabliczki z nazwą, a zabawa jest często przerywana sakramentalnym EXPLORER caused exception in modul... Nie jest to jednak nic dziwnego na tym etapie produkcji gry, błędy są na porządku dziennym.



obejść grę w F2 bez gabloty. Mapa gry została zwiększona, mniej więcej dziesięciokrotnie, a na dodatek lokacje są gęściej rozmieszczone i prawie wszystkie składają się z kilku rozbudowanych części. Starym wyjadaczom przyjdzie zwiedzić sędziwe Vault 13 i 15, a nawet mroczne ruiny Military Base. Nic dodać, nic ująć — szykuje się długa podróż.

Fabuła, choć nadal niejasna i tajemnicza, daje wiele do myślenia. Z ciekawszych odkryć mogę się pochwalić odnalezieniem: inteligentnych i, co gorsza, pacyfistyczne nastawionych Deathclawów, arcypotężnego braterstwa pod nazwą Enclave, nowej pancernej zbroi typu [illegible]" oraz giwery ziejącej czerwoną plamą. Już nie mogę się doczekać tych bitew, dźwięków roztapianych ciał a potem łupienia z bogactw poległych wrogów. Miejmy nadzieję, że mroczna strona F2 zostanie równie dopracowana jak część dla grzecznych dziewczynek :).

Heroes of Might & Magic 3

Kiedy wydawca gry mówi „nie!", to znaczy to: „być może..."

Tuż po wypuszczeniu HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2, bossowie New World Computing zarzekali się, że część druga jest zarazem częścią ostatnią. Oświadczyli, że nie będzie żadnych dodatków ani kontynuacji — do gry dołączono rozbudowany edytor, więc kto chce, niechaj w nim dłubie sobie do woli nowe mapy i scenariusze. Czas, od niechcenia acz wytrwale, weryfikował te deklaracje — na rynku co i rusz pojawiały się nowe data dyski. Nic więc dziwnego, iż światkiem heroesomaniaków zaczęły targać rozmaite plotki co do prac prowadzonych nad trzecią częścią serii. Do niedawna były to tylko plotki, ale dziś mam zaszczyt ogłosić: będą trzeci HEROES, i to jacy!

Gra będzie bardziej przypominać RPG niż dotychczasowe części. Artefakty nie będą już trzymane w „worku", lecz zakładane bezpośrednio na ciało, a co za tym idzie, każdy będzie mógł używać tylko jednego miecza, zbroi itd. naraz. Nie będzie już można dać jednemu kolesiowi dziesięciu tarcz dodających po dwa do obrony i ataku, a tym samym od zera zrobić z niego bohatera. Skoro już o wyposażeniu mowa: wreszcie ma ono ważyć — po przekroczeniu pewnego wskaźnika „juczny muł" zacznie tracić punkty ruchu.

Liczba artefaktów ma wynosić grubo ponad sto. Przybędzie też umiejętności (do około trzydziestu) i czarów (prawie siedemdziesiąt). Pojawią się nowe zamki: Tower (dobry) i Inferno (zły), wraz z całym dobrodziejstwem inwentarza. Każde miasto będzie mogło wystawić aż osiem całkowicie odmiennych potworów bojowych. Po przemnożeniu przez liczbę miast (sześć) daje to zastraszającą liczbę czterdziestu ośmiu stworów zależnych, a dochodzi do tego jeszcze spora liczba niezależnych, jak meduzy czy mordercy werbowani w nie należących do nikogo budowlach. Zwiększy się także (wreszcie), do siedmiu, liczba stworów jakimi może dowodzić jeden bohater. Co za tym idzie, pole bitwy rozciągnie się na powierzchnię piętnaście na jedenaście heksów. Magia wojenna podzielona zastanie na cztery kolory, odpowiadające podstawowym żywiołom. Działanie czarów uzależnione będzie od terenu, na jakim znalazł się rzucający zaklęcie mag, np. czary oparte na ogniu zyskują dodatkowy damage na terenie wulkanicznym.

Pojawi się zupełnie nowy obszar — podziemia. Dostać się do nich będzie można tylko przez specjalne przejścia. W podziemiach, po pokonaniu niezwykle silnych stworów, można zdobyć ogromne złoża minerałów i niespotykane nigdzie indziej artefakty, np. takie, które umożliwiają postawienie w mieście niedostępnej w inny sposób budowli.

Każdy zamek będzie mógł wystawić dwa rodzaje bohaterów. Jeden będzie miał duży mózg, a drugi... resztę (np. znany z HEROES 2 zamek nekromancki będzie miał: Umarłego Rycerza, nastawionego na walkę wręcz i Necromantę, władającego lepiej czarami niż mieczem). Koniec z wynajmowaniem w „złych" zamkach „dobrych" bohaterów. Aby urealnić wygląd postaci, graficy z New World Computing posłużyli się fotografiami żywych ludzi.

Miłośników rozgrywki wieloosobowej zapewne ucieszy fakt, iż zostanie stworzony serwer, na którym będzie można spokojnie zmierzyć się z kumplem z Grenlandii czy z Wietnamu (pozdrowienia dla Nguyena). Będzie to najprawdopodobniej serwer bezpłatny, przypominający Battle.net; miejmy tylko nadzieję, iż mniej zapchany i że wyeliminuje się cheaterow. W czasie gry multiplayer, podczas tury przeciwnika można będzie przeglądać swoje wojska, bohaterów i stan miast oraz liczebność bezpańskich oddziałów stacjonujących na planszy. W zasadzie dozwolone będą wszystkie działania poznawcze, pozwalające zaplanować następną turę. Dzięki temu nie będziemy się już nudzić, oglądając czarny ekran. Dostępne będą także opcje handlu między graczami. Wedle najnowszych danych, towarem „może być wszystko": od surowców i kopalni, po zbędne oddziały i artefakty.

... a kiedy wydawca mówi „może być wszystko", to co też to może znaczyć?

HALF-LIFE

Co za gra! Autorzy zrobili ją pod graczy, a teraz gracze robią pod siebie!

HALF-LIFE, gra, na którą wielu czeka ogryzając do krwi paznokcie, już lada moment będzie do kupienia w każdym kiosku i sklepie spożywczym. Niecały miesiąc temu Valve uraczyło spragnionych graczy wersją OEM, dodawaną do niektorych kart graficznych opartych na Voodoo2. Mimo że demo zawiera tylko około 20% końcowej wersji gry i nie ma w nim trybu multiplayer, prezentacja robi doskonałe wrażenie.

Miejsce akcji to opuszczona wojskowa baza rakietowa, przerobiona na supertajne laboratorium prowadzące badania nad dostępem do innych wymiarow czasu i przestrzeni. Personel ośrodka stanowią dwie grupy ludzi: noszący białe kitle jajogłowi oraz uzbrojeni i odziani w kevlarowe kamizelki kuloodporne strażnicy. Wszyscy żyją w zgodzie, pilnując swoich własnych spraw. Do czasu...

Gracz wciela się w rolę młodego uczonego o imieniu Gordon. Podczas przeprowadzania rutynowych testow nad niedawno dostarczonymi próbkami nieznanych substancji, następuje awaria głównego urządzenia skanującego. Przed śmiercią chroni Gordona tylko specjalny kombinezon, ktorego założenie jest wymogiem uzyskania wstępu do komory testowej. Jak się wkrótce okaże, śmierć na miejscu byłaby chyba lepszym wyjściem.

Od samego początku HL zaskakuje gracza swoją „inteligentnością". Zamiast tradycyjnego intro mamy bardzo długą (ponad pięć minut) jazdę wagonikiem kolejki kursującej wewnątrz bazy. Podczas przejażdżki miły, damski głos objaśnia wszystkie zasady panujące w Stacji Black Mesa. Po drodze mijamy przygotowany do startu helikopter z obracającym się rotorem, roboty przenoszące skrzynie, ludzi w szarych garniturach (z jakiejś tajnej agencji rządowej), żywo gestykulujących podczas rozmów z naukowcami, a wszystko to zakopane głęboko pod ziemią i skąpane w jaskrawym świetle lamp jarzeniowych.

Najbardziej rzuca się w oczy niespotykana dotąd gadatliwość postaci. W QUAKE2 i UNREAL przeciwnicy nie mówili po ludzku, a gracz skazany był na samotność w nieznanym świecie. HALF-LIFE daje możliwość podejścia do kogokolwiek w grze i zagadnięcia go. Nie jest to może hiperintensywna konwersacja, ale odpowiedź strażnika: „Hej, złap mnie po pracy, postawię ci browar" naprawdę dodaje całej przygodzie atmosfery atentyczności.

Niestety, od momentu wybuchu w komorze testowej i teleportacji na teren bazy hord obcych, zmutowanych istot, gra zamienia się w bardziej typową strzelankę. Typową, ale nadal jedyną w swoim rodzaju. Pozostali przy życiu naukowcy będą zastrzykami wzmacniać zdrowie wasze, a strażnicy, jeżeli ich poprosicie, wspomogą was siłą swoich pistoletow. Biegające korytarzami potwory wyglądają doskonale. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że są najbardziej przerażającymi monstrami, jakie widziałem do tej pory w grze FPP. Co ciekawe, zastosowanie animacji szkieletowej, o której wykorzystaniu w HL było bardzo głośno, nie przyniosło żadnego widocznego gołym okiem efektu. Postaci w QUAKE2 poruszały się tak samo płynnie i naturalnie.

Ostatnia rzecz, o której wspomnę, to olbrzymie wymagania sprzętowe. Bez Pentium2 nie ma chyba sensu tej gry uruchamiać. Nawet na P2-300 i dwunastomegowym Voodoo2 animacja była momentami wolniejsza niż w UNREAL. Na oko jakieś dziesięć klatek na sekundę. Ale za to ten klimat... Walcząc z siłami rządu, czyszczącymi bazę z obecności jakichkolwiek śladów życia, nie raz popuścicie ze strachu w ciemnym korytarzu. Hasło reklamowe HALF-LIFE powinno brzmieć „W naszą grę graj siedząc na nocniku". Czego życzy, nie mogący się doczekać pełnej wersji,

RooS

Gubern
Ator

THE SETTLERS

Znasz THE SETTLERS? Nie? No to najwyższy czas, żebyś poznał, bo THE SETTLERS to gra inna niż wszystkie.

Settlersi ukazali się na PC w maju 1993 roku i od razu stali się przyczyną zamieszania. Wielu ówczesnych recenzentow kojarzyło ich z jeszcze starszą produkcją — LEMINGS i twierdziło, iż jest to jakaś zręcznościówka. Dopiero potem wszyscy zrozumieli, iż jest to zupełnie nowa gra ekonomiczna z elementami taktyki... i zaczął się prawdziwy szał. Wszyscy chcieli, wcielając się w postać ciapowatego rycerza, zbudować własne państwo.

W grze tej musimy od podstaw zbudować całe królestwo. Na początku mamy tylko to, co najważniejsze — zamek, a w nim kilku fachowców (rybaków, drwali itp.), kilkudziesięciu tragarzy i nieliczne oddziały wojskowe oraz pewną liczbę surowców (tarcica, snopki zboża, ale również deski i chleb. Przy pomocy budowniczych wznosimy pierwsze budowle. Najpierw militarne: strażnice, wieże i całe forty, które po obsadzeniu wojskiem pozwolą nam kontrolować większe terytorium, a w razie ataku stawią czynny opór. Później także cywilne: chaty drwali, leśniczych, kamieniarzy, a także tartaki, wiatraki, piekarnie, kopalnie i farmy.

W SETTLERS, aby uzyskać gotowy produkt, trzeba zbudować wiele budynków. By wyposażyć żołnierza, należy: postawić kopalnie rudy żelaza i węgla, dostarczyć pożywienie pracującym w nich górnikom, zbudować hutę, w której wytopiona zostanie stal oraz kuźnię, gdzie kowal z rozgrzanej węglem stali wykuje tarczę i miecz. Kiedy te produkty tragarz doniesie do zamku, wyjdzie z niego niedoświadczony żołnierz, który z czasem nabierze umiejętności wojennych. A przecież żarcie nie spadnie nam z nieba, a i kamień oraz drewno trzeba z trudem zdobywać. Może wygląda to skomplikowanie, ale zaręczam, iż takie nie jest. A zresztą, w grze są szczegółowe tabele obrazujące drogę jaką musi przebyć surowiec, aż do uzyskania produktu finalnego.

Między budynkami, a właściwie pomiędzy umieszczonymi przed nimi chorągiewkami, musimy wytyczyć drogi, po których będą poruszać się (ubrani w firmowe koszulki swojej drużyny) tragarze i przenosić cały towar. To którędy poprowadzimy ścieżki, ma ogromne znaczenie, gdyż im bardziej stromo ją wytyczymy, tym nasz koleś porusza się wolniej. Oczywiście, by dynamicznie się rozwijać, potrzebujemy wiele budynków tego samego rodzaju, co z kolei prowadzi do tego, iż nasze państwo jest pokryte niezliczoną wręcz ilością dróżek, tworzących bardzo skomplikowaną strukturę, przypominającą pajęczynę.

Część militarna gry jest mało znacząca jeśli chodzi o czas rozgrywki i ogranicza się do tworzenia coraz większych ilości żołnierzy, szkolenia ich (przez pozostawienie samopas w zamku lub forcie), dostarczenie im podnoszącego morale złota i obsadzania nimi coraz to nowych budowli militarnych. Powoduje to rozrost naszego państwa i dostarcza nowe surowce naturalne (rudy, węgiel, znajdujący się w górach), aż do czasu gdy napotkamy wroga. Wtedy to, po postawieniu kilku warowni, granica ustali się na stałe i zmienić ją można tylko wypowiadając bitwę i przejmując obiekty wroga. Po wydaniu rozkazu ataku ujrzymy tabelę, w której wybieramy ilość wojska oraz jego rodzaj i obszar, z którego ma przybyć. Następnie obserwujemy jak z naszych budowli wychodzą dzielni wojacy i kierują się w stronę wroga. Bitwa polega na serii tamujących ruch na drogach pojedynków, które w zależności od liczby walczących mogą trwać nawet kilkadziesiąt minut, np. atak na zamek.

Grafika gry jest utrzymana w dobrym komiksowym stylu. Stworzono ją z wielką dbałością o szczegóły — z kuźni, w której trwa obróbka leci dym, a z innej nie. Program działa również w trybie SVGA i wtedy to, co widać na ekranie, nie ustępuje wcale drugiej części Osadników.

Warto też wspomnieć jeszcze o trybie gry wieloosobowej. W SETTLERS bez problemu może stoczyć śmiertelny pojedynek dwóch graczy zasiadających przy jednym komputerze. W tym trybie ekran zostanie podzielony na pół, a każdy z graczy będzie dzierżył swój własny kontroler. A że program ma śmieszne jak na dzisiejsze czasy wymagania, to można cieszyć się nim nawet w szkolnej pracowni informatycznej i organizować całe turnieje. Nie pozostaje nic innego jak tylko zaopatrzyć się we własną kopię gry SETTLERS, właśnie wydanej ponownie w Zielonej Serii CD Projektu.

3-2-1-kontakt-aaaaa!!
-spięcie-
wymiana korków
-3-2-1-kontakt...

Zastanawialiście się pewnie, w jaki sposób działają mrugające neony w wielkich miastach. Otóż, zasada ich działania jest bardzo prosta — Operator Neonu wykonuje algorytm zapisany w tytule i neon mruga. Wszyscy zwracają na niego uwagę i reklama działa.

Ups... chyba pomyliłem rubryki. To nie jest tekst do Zwariowanych Teorii? A to przepraszam...

A tak BTW: zakładamy na dachu Red_Akcji neon. Chętnych na stanowisko Operatora Neonu proszę o zgłoszenia osobiste. Adres w stopce. Staż na podobnym stanowisku mile widziany (np. Operator Sygnalizacji Świetlnej lub Operator Kierunkowskazu).

Listopad miesiącem RESETmanii! Znów Lublin, znów wielka impreza, kilowaty energii, przekrwione oczy od monitorów, może jakiś neon? Koniecznie wpadnijcie i nie zapomnijcie wziąć dla nas czegoś dobrego do jedzenia. O, tak na wszelki wypadek, chociaż zwierząt karmić nie wolno.

Listopadowy numer zapowiada się nieco cmentarnie. Umrzeć bowiem można zarówno na lodowisku (dostał kijem i się wije) jak i podczas wyścigów samochodowych. W tym miesiącu NHL'99 i GPL odznaczyliśmy tytułem Najlepszej Śmierci Miesiąca (dla niepoznaki — Gry Miesiąca). Ach, jak dobrze zejść skoro świt... Nieśmiertelna niestety Diuna zasypała nas swoimi dwoma tysiącami ziarenek piasku, nie dając nawet łopatki. Głowę nad piachem utrzymał tylko Mamut. Dopiero Rycerze i Kupcy odkopali nas i zapędzili do katorżniczej harówki. Mamut jako jedyny (znów!) przeżył ten średniowieczny obóz pracy. Koleś coś ma za dużo szczęścia, nie uważacie? Mniej szczęścia miały Kreatury pod komendą PooHa — wiele z nich musiało zcześć, zanim ten tyran zrozumiał, o co im chodzi.

Piątym kawałkiem cegły głowę rozbił sobie nieoceniony Bamse, Gregorious zapracował się na giełdzie, KaYteck dał się zapuszkować, zaś Cefek urwał rączkę od katapulty i tyle go widzieli. Przedtem dał się poznać jako podrzędnej rangi strateg, ale cóż — czyż nie dobija się koni? O zwrot ognia poprosił PooH — dostało mu się za biedne kreaturki. Równie ogniście hasał po polach Ator. No tak. Żeby kózka...

Śmierć dalej radośnie kroczy przez całe 116 stron RESETu — czy przeżyjecie ten straszliwy taniec? Ofiarom usypiemy kurhanik, zaś szczęśliwcom, którzy obronną ręką zamkną ten numer, polecamy podzielenie się z nami uwagami na nasz temat (to nas interesuje najbardziej!) oraz na inne, równie ciekawe — prysznica kolegi, neonu naprzeciwko czy sąsiadki podsłuchującej odgłosów z łazienki.

Idźcie i się rozmrażajcie, a niech RESET was prowadzi!

RogerG

Zwariowane teorie

Wszyscy dzisiaj wiemy, że Einstein powinien był dostać nagrodę Nobla za swoją teorię względności. Pasteur został wyśmiany, gdy ogłosił, że choroby wywoływane są przez malutkie żyjątka. Galileusz musiał odszczekać swoją teorię, że Ziemia jest okrągła. Współczesnym im ludziom nie mieściło się w głowie, że te wariactwa to najprawdziwsza prawda.

Także i dzisiaj wielu ludzi tworzy najróżniejsze teorie. Zazwyczaj im nie wierzymy, śmiejemy się z nich lub pukamy się wymownie w czoło. Dopiero gdy minie wiek lub dwa, nauka obwoła tych biedaków geniuszami wyprzedzającymi swą epokę o dziesiątki lat.

Red_Akcja jest święcie pewna, że większość z was posiada własne teorie tłumaczące wiele zjawisk. Macie zatem jedyną i niepowtarzalną okazję podzielenia się tą wiedzą z nami, a za naszym pośrednictwem — z całym światem. Czekamy z niecierpliwością na wasze prace.

Przykładową teorią podzieli się z wami ten idiota Gregorious:
Dlaczego ludzie, którzy się rzadko myją, więcej jedzą?

To bardzo proste — nie dość, że zużywają energię na noszenie większego ciężaru ciała, to jeszcze oczywiście muszą swój brud odżywiać. Albowiem brud, jak każda żywa istotą, jak każdy pasożyt, musi z czegoś żyć...

Oczywiście wasze teorie mogą być dużo, dużo dłuższe (ale bez przesady, ktoś to musi w końcu przeczytać) i sensowniejsze lub znacznie bardziej zwariowane. Nadsyłajcie je w listach z dopiskiem na kopercie — „Eureka!". W przypadku, gdy tekst jest dłuższy niż 600 znaków, mile widziana będzie załączona dyskietka z wersją elektroniczną pracy. Materiały przyjmujemy też via e-mail, na adres redakcja@reset.com.pl

Maile powinny być opatrzone odpowiednim nagłówkiem. Pliki tekstowe Worda pakujemy przed wysłaniem — dopuszczalne formaty to *.zip oraz *.rar. W liście należy podać imię i nazwisko autora teorii oraz dokładny adres zamieszkania. Maile podpisane jedynie adresem mailowym nie będą brały udziału w konkursie, podobnie jak listy podpisane nieczytelnie. Na odpowiedzi Red_Akcja czeka do dnia 31 grudnia 1998r. Nagrodą będzie pamięć potomnych i fant natury materialnej w postaci atrakcyjnej gry komputerowej, którym obdarzymy dziesięciu autorów najciekawszych teorii.

Listę zwycięzców opublikujemy w numerze lutowym. Albo później.

Teoretycznie zwariowany zespół konkursowy

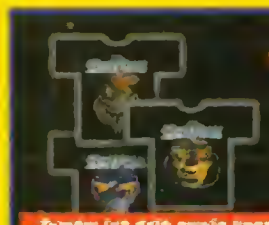
Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

tel./fax (0-22) 673-68-04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18



JUŻ W SPRZEDAŻY!
Rewelacyjna koszulka z gry STARCRAFT. Wybierz sobie T-shirt ze swoją ulubioną rasą.
Zamów już dziś swoją koszulkę za jedyne 49 zł w tym koszty wysyłki!

KUPUJĄC U NAS, PAMIĘTAJ! MAMY NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I PROGRAMÓW NA PC CD ROM PRZY MAKSYMALNIE NISKICH CENACH!

Wirtualny Świat poleca

BROOD WAR

W Brood War znajdziemy: Trzy olbrzymie kampanie kontynuujące wydarzenia znane nam ze Starcrafta; groźniejszych przeciwników dzięki poprawionym algorytmom sztucznej inteligencji, nowe, rodzaje jednostek (Terran: Valkyria i Medic, Protosów: Corsair, Dark Templar i Dark Archon; Zergów: Devourer i Lurker).

SETTLERS III po polsku

Trzech różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu; trzy różne nacje specjalizujące w innych dziedzinach, 150 rozmaitych postaci, 30 grup zawodowych, 40 rodzajów budynków.

Kupując Settlers 3 PL otrzymasz gratis Settlers 1 PL.

HOPKINS FBI po polsku

Klasyczna przygodowka, w której wcielasz się w rolę jednego z najlepszych agentów FBI - Hopkinsa.
- Tłumaczenie i dubbing opracowane przez twórców polskiej wersji Ace'a Ventury.
- W rolach głównych Janusz Gajos, Piotr Fronczewski, Radosław Pazura.
- Gra w sprzedaży od 23 października.

W naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy w wersji PC CD ROM

GRY i PROGRAMY

Actua Soccer 2	149 zł
A.D. 2044 pl.	110 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl.	49 zł
Diablo Hellfire	69 zł
Black Dahlia	169 zł
Broken Sword 2 pl.	149 zł
Championship Menager 3	tel.
Civilization 2 pl + Settlers II + Sim City 2000	185 zł
Constructor	139 zł
Die by the Sword	149 zł
Encyklopedia PWN '98	199 zł
Euro Plus+ Pro. Pack	329 zł
Euro Plus+ Deutsch Pro. Pack	339 zł
Extreme Assault	139 zł
Fallout	149 zł
Fifa 99	tel
Fighting Force	159 zł
Forsaken	155 zł
GTA pl.	149 zł
Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł
Industry Giant	145 zł
Lords of Magic	169 zł
NHL 99	146 zł
Heretic 2	tel
M.A.X. 2	159 zł
Megapak 9	189 zł
M.I.A.	tel
Might & Magic VI	199 zł
Men i Black	159 zł
Myth	149 zł
Quake 2	149 zł
Quake 2 Ground Zero	tel
Spec Ops	189 zł
Star Wars: Encyklopedia	tel
Ultimate Soccer Menager	169 zł
War Games	145 zł
World Cup 98	146 zł
X-Files The Games	159 zł

SUPER CENA

Abe's Oddysey	59 zł
Bioforge	35 zł
Clash	69 zł
Dark Reign	59 zł
Dungeon Keeper pl	55 zł
Duke Nukem 3D	89 zł
Earth 2140	49 zł
Earthworm Jim	49 zł
Emergency	49 zł
Fifth Element	99 zł
Final Doom	69 zł
Imperium Galactica	69 zł
Interstate 76	49 zł
Jack Orlando	49 zł
JFS	99 zł
Książe i Tchórz	55 zł
KKnD	49 zł
KKnD Xtreme	89 zł
Lew Leon	49 zł
Little Big Adventure	29 zł
Little Big Adventure 2	55 zł
Magic Carpet	29 zł
Magic Carpet 2	29 zł
Mysteries of the Sith - Jedi Knight	119 zł
Need for Speed 2SE	55 zł
Quake	69 zł
Privater 2: The Darkening	49 zł
Rebel Assault + Rebel Assault 2	109 zł
Red Baron 2	tel.
Reflux	55 zł
Ultima VII	29 zł
Ultimate Race Pro	89 zł
Spellcross - Dstatnia Bitwa	49 zł
Spycraft (3 CD)	49 zł
Strike Commander	29 zł
Syndicate Wars	49 zł
System Shock	29 zł
Target	59 zł
Tex Murphy	119 zł
Total Anihilation	69 zł
Wing Commander IV	69 zł
Wing Commander V	79 zł
X-Com Apocalipse pl.	75 zł
X-Wing Collectors Series	tel.

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki

NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ W TELEGAZECIE TVP 2 NA STRONIE 451

SV 238 Cyfrowy pad do PC

49 złotych

PC SUPER PAD
4 x fire, autofire

SV 234 Analogowo-cyfrowy pad do PC

89

PC POWER PAD PRO
Wybor pomiędzy joystikiem a padem. 6 x fire, autofire, autocentrowanie

PC TOP GEAR WHEEL AND PEDALS

349 złotych

Kierownica doPC. Autocentrowanie, programowanie czułości skrętu kierownicy, 8 kierunkowy cyfrowy pad, programowanie drążka zmiany biegów i pedałow

Akcelerator graficzny ELEFANT 3Dfx

289 złotych

Instrukcja w języku polskim. Akcelerator posiada roczną gwarancję Akceleratory dostarczamy w ciągu 48 godzin.

KONSOLA SONY PLAYSTATION

Wszystkie konsole objęte są roczną gwarancją

UWAGA PROMOCJA!
Zestaw 1 - 559 zł
Konsola + joypad + karta pamięci + gra
Zestaw 2 - 599 zł
Konsola + dual shock

NHL

Gra naprawdę KIJOWA!

NHL 99 daje się grac na kilka sposobów. Oczywiście, możemy rozegrac pojedynczy mecz dowolnymi dwiema drużynami, samą seryjkę rzutów karnych, pełen sezon ligi NHL, bądź tylko playoff albo turniej z udziałem 8, 12 lub 16 zespołów, przypominający swą formułą rozgrywki o Puchar Świata. Do dyspozycji mamy wszystkie 27 drużyn NHL w aktualnych składach oraz 18 najlepszych krajowych reprezentacji. Niewtajemniczonym powiem, że w tej osiemnastce mieści się i polski team, ale jego skład mocno odbiega od prawdziwego — zamiast zawodnikow, którzy grają w tej drużynie od lat, mamy po prostu kilkanaście rdzennie polsko brzmiących nazwisk (zagorzałym fanom hokeja tę wpadkę może wynagrodzić fakt, że komentatorzy bardzo ładnie wymawiają nazwiska). Pod względem umiejętnosci nasi rodacy wypadają dość blado w porównaniu z innymi reprezentacjami i klubami NHL. Ach, byłbym zapomniał: możemy także tworzyć własne drużyny.

Ciekawym wariantem jest trening. Do znudzenia mozemy ćwiczyć rozgrywanie sytuacji 1 na 1, 2 na 1, 1 na 2, 3 na 3, zamek, kontratak, grę w przewadze, grę w osłabieniu, zagrywki zza bramki, jazdę na łyżwach i jeszcze wiele innych. Przetrenowanie kilku zagrywek przed meczem jest pomysłem doskonałym, ale — uwaga! — nie zauważyłem, by jakaś akcja była niezawodna. Można opracować sobie bezbłędne schematy wymanewrowania obrony przeciwnika i w trakcie meczu z powodzeniem je stosowac, ale nie ma nawet jednego specjalnego strzału, który zawsze znajdzie drogę do bramki. Tego się wyuczyć nie da. Bardzo wiele zależy w tej kwestii od bramkarzy, a ci bronią naprawdę świetnie (przynajmniej na wyższych poziomach trudnosci).

W szalenie rozbudowanym menu opcji ustawić możemy praktycznie dowolne parametry. Od długości tercji (5, 10, 20 minut) i poziomu trudności, aż do stopnia respektowania rozmaitych przepisów — gra z symulacji hokeja może się stać po prostu genialną zręcznościówką o tematyce sportowej, kiedy wyłączymy spalone czy uwolnienia. W opcjach ustawiamy też odporność graczy: w najmniej realistycznym wariancie chłopcy mogą zasuwać non stop przez 60 minut i nawet się nie spocą, że o odniesieniu kontuzji nie wspomnę. W wariancie całkowicie realistycznym możliwe jest doznanie takiego urazu, który wykluczy zawodnika z gry nawet na cały sezon. To jedna z rzeczy, ktore zostały poprawione w stosunku do NHL 98 — tam gracze, którzy w jednym meczu połamali obie nogi, na następne spotkanie, rozgrywane dwa dni później, stawiali się w pełni formy.

Bam-bamse

Teraz najważniejsze: MECZ. Hokej powszechnie uznawany jest — słusznie zresztą — za najszybszą grę zespołową. Dzieje się tak dlatego, że w ciągu zaledwie paru sekund wynik meczu może się diametralnie zmienić. Kilkubramkową stratę można błyskawicznie zamienić na prowadzenie. Kibice doświadczają prawdziwej huśtawki emocji, od płaczu do euforii i na odwrót. To wszystko można znaleźć w NHL 99.

Gra prowadzona jest w szybkim tempie, wiele jest wspaniałych rajdów, cudownych podań, piekielnie mocnych strzałów, parad, ale i błędów bramkarzy, walki bark w bark, niejednokrotnie przekraczającej przepisy, bodiczków oraz, przede wszystkim, bramek. Gra jest dynamiczna, akcje zmieniają się jak w kalejdoskopie, nie brakuje brutalnych fauli (po których zawodnicy siadają na ławce kar) oraz nieprzyjemnych kontuzji. W dramatycznej końcówce możemy także wycofać bramkarza. Jest też sama esencja hokeja — pojedynki bokserskie. Kiedy dwaj gracze, niby przypadkiem, najadą na siebie, kamera pokazuje ich zbliżenie z boku. Jeśli w tym momencie zaczniemy naciskać klawisz strzału, nasz zawodnik odrzuci kij i zacznie okładać oponenta pięściami. Ten oczywiście nie pozostanie dłużny i będziemy świadkami, a raczej uczestnikami, pojedynku wcale nie gorszego niż ostatnia walka niedawnej Gali Bokserskiej we Wrocławiu. Co prawda obaj uczestnicy bijatyki wędrują po chwili na ławkę kar, ale ileż satysfakcji i poklasku publiczności daje przewrócenie przeciwnika na lód!

W samej rozgrywce jest jeszcze jedna rzecz, która uległa znacznej poprawie w stosunku do poprzedniej części serii NHL. Fachowo określa się to mianem "sztucznej inteligencji". Chodzi o to, że komputerowy przeciwnik to już nie patałach, pokonanie którego nie nastręcza większych problemów. Gra w NHL 98 mogła była szybko się znudzić:

przeciwnicy nie dość, że nie stawiali większego oporu, to jeszcze przegrywali mecze przez swoją głupotę, częstokroć popełniając szkolne błędy, jak notoryczne łapanie się na spalonym albo wręcz celowe uciekanie od krążka. Jedyną szansą na podniesienie atrakcyjności gry było zaproszenie do komputera kolegi. Teraz już nie trzeba uciekać się do tej metody, choć jest oczywiście tryb multiplayer. Teraz zawodnicy sterowani przez komputer zachowują się jak prawdziwi hokeiści — jeżdżą za krążkiem, ładnie bronią, potrafią rozegrać zamek, rzucić się na lód przed strzelającym przeciwnikiem i co najważniejsze — nie zdarzają im się głupie wpadki. Nareszcie gra przeciw komputerowi stanowi jakieś wyzwanie.

Emocje, których nie brakuje, potęgowane są przez fantastycznego komentatora. Ani przez moment nie przestaje on zachwycać się grą. Jego głos powoduje, że nasz poziom adrenaliny gwałtownie wzrasta, zwłaszcza po okrzykach wyrażających podziw i aprobatę dla brutalnego bodiczka albo wrzucenia przeciwnika na bandę. To właśnie komentator sprawia, że naprawdę czujemy się jak przed telewizorem, a taki właśnie był zamysł autorów gry — odtworzenie specyficznego klimatu ligi NHL, do szpiku przesiąkniętego komercjalizacją, w której stacje telewizyjne odgrywają pierwszoplanową rolę. Bardzo ciekawie wypada nakładanie się na siebie głosów komentatora, fanatycznej publiczności i spikera, którego głos słychać w całej hali. Oczywiście komentator jest lepiej słyszalny, ale to spiker w przerwach umila nam czas, co i rusz przypominając o niebezpieczeństwie jakie stanowi krążek, kiedy poleci w trybuny.

Zawodnicy poruszają się jak żywi ludzie. Jest to oczywiście możliwe dzięki technice Motion Capture — wszystkie ruchy zawodników filmowano na nowo. O prezentację jazdy na łyżwach i hokejowych sztuczek poproszono takich zawodników NHL jak Markus Naslund, Donald Brashear i Mattias Ohlund z zespołu Vancouver Canucks, Mike Sillinger z Philadelphia Flyers i John Vanbiesbrouck z Florida Panthers. Jakość grafiki osiągnęła taki poziom, że możemy rozpoznać rysy twarzy poszczególnych graczy!

Czy seria NHL dotarła już na szczyt? Czy NHL 2000 może być jeszcze lepsza? To główne pytania, jakie nasuwają mi się po spędzeniu tych dziesiątek godzin z grą NHL 99. Pewnie autorzy coś poprawią, choć na razie nie widzę, od czego mieliby zacząć. Właściwie jedynym zarzutem mogłoby być to, że jest to sequel aż zbyt podobny do poprzedniczki, ale chyba go jednak nie wysunę, żeby nie narazić się na wyśmianie. Nie ulega wątpliwości, że ta część zasłużonej serii to gra wyjątkowo udana i godna polecenia. Co też z czystym sumieniem i poczuciem spełnionego obowiązku czynię.

PRODUKCJA: EA Sports

WYMAGANIA: P-133 16 MB RAM

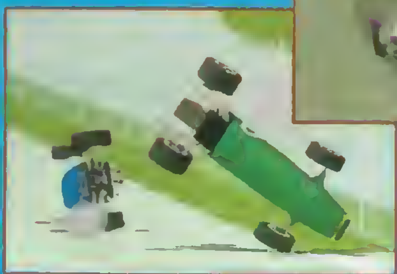
UWAGI: Expressem polecam

GRAND Prix LEGENDS

Pełno tu podniecających momentów obrotowych.

Nurburgring. Ostatnia prosta przed metą — dwukilometrowa prosta. Dwanaście tysięcy obrotów na minutę, rozgrzana twarz, ... czerwoności. Gogle ... szczodoły z przed ... tu dwudziestu kilometrów na godzinę. Opony ... asfaltu. Z tyłu Jim Clark przygotowuje się do wyprzedzania. Nawet najmniejszy kontakt z jego Lotusem spowoduje natychmiastowy poślizg i ... w przydrożnym rowie. ... zjechać mu drogę ... odwagi?

Trzydzieści lat temu bezpieczeństwo kierowców traktowano po macoszemu. Mimo że kokpity wykonywano z tworzyw sztucznych, ich odporność na ... wielokrotnie mniejsza ... używanych dzisiaj konstrukcji. G... wy zawodników chroniły kaski, pod... ne do tego, który na stry... chu trzyma moja babcia — to jej pamiątka z cz... sów, gdy roz... Wu... Życie kierowcy sportowego ... balansowaniem na linie życia i ... najw... Hill, Clark, później Villeneuve ..., potrafili zbliżać się do granicy ... bardziej niż ... stawki, ... kon... granicy przekraczali. Po ... pierwszy i ostatni



...tując reklamę... W 1967 roku zmieniono regulamin Formuły Jeden, aby ograniczyć ilość wypadków śmiertelnych. Witajcie w sezonie 1967.

FILIP Z KONOPI?

90% czytelników zaczyna lekturę ... od zaznajomienia się z oceną gry zawartą w „klepsydrze". Wiecie już więc, że Grand Prix Legends (GPL) uważam za grę doskonałą. Zaskoczenie powinno zniknąć z waszych twarzy, kiedy powiem, że ten nie mający sobie równych symulator został stworzony przez firmę Papyrus. Tak, to ci od Indianapolis 500, Indycarów i Nascarów. Ich gry zawsze stały na bardzo wysokim poziomie, jednak GPL to gigantyczny rodzynek w tłustym cieście.

Model zachowania samochodu opracowywano przez dwa lata, wydając na ten cel okrągłe cztery miliony dolarów. Oto macie przykład, jak stworzyć grę wartą każdego zainwestowanego w nią centa. GPL należy już do następnej generacji symulatorów. Grona, do którego mogą dołączyć GRAND PRIX 3 Crammonda i drugi ... F1RS. Oby tak się stało.

PRAWO JAZDY DO ŚMIETNIKA

Jeżeli uważacie się za mistrzów samochodowych symulacji, bo do perfekcji opanowaliście GP2 lub F1RS, czeka was szok. Bolidy sprzed trzech dziesięcioleci przy pierwszych kontaktach zdają się prowadzić kierowcę, tak mało ma ... nimi kontroli. Siła docisku wywoływana zamontowanymi z tyłu bolidu (później też z przodu) spojlerami nie istniała. Efektów przyziemienia też nie było. Opony, na których jeżdżono, były tak twarde, że mniej zamożne teamy potrafiły przejechać na nich podczas treningu ponad pięćset kilometrów.

Aby choć trochę ułatwić prowadzenie tych potworów, stosowano bardzo miękkie zawieszenie. Dzięki temu ograniczono nieco ilość niekontrolowanych poślizgów w zakrętach (tak, były też kontrolowane, ale o tym za chwilę), poprawiono przyspieszenie i stabilność pojazdu.

Najciekawsze, a zarazem najbardziej przerażające jest jednak to, że samochody dysponowały silnikami o mocy ponad 400 koni mechanicznych! Nigdy wcześniej ani później dysproporcja między mocą a przyczepnością nie była tak ogromna. Kiedy jadę dwieście

dziewięćdziesiąt kilometrów na godzinę w zakręcie Ascari na Monzie, serce zawsze podchodzi mi do gardła. To jest właśnie ta granica, o której wspominałem...

W końcu zderzyły się obie moje szare komórki i uświadomiłem sobie, gdzie tkwi tajemnica szybkiej jazdy: w kontrolowanym poślizgu!

TRENING CZYNI MISTRZA

Koniec lat sześćdziesiątych wsławił się dominacją kierowców prowadzących zielone Lotusy. Zgodnie z faktami, Lotus jest najlepszym wozem w grze i to właśnie dzięki jego bardzo wytrzymałemu (w porównaniu na przykład do Ferrari) silnikowi udało mi się zejść poniżej minuty i trzydziestu dwóch sekund na Monzie.

Początkowo prowadzenie bolidu jest koszmarem. Symulacja jest tak niepraw dopodobnie szczegółowa, że nawet stary wyjadacz ma ogromne problemy z okiełznaniem bestii. Siła wywołana momentem obrotowym silnika wyrzuca tył w lewo, szczególnie na bardzo wysokich obrotach na jedynce i dwójce. Radzę wcześnie zmieniać biegi, inaczej pierwsze próby startu zakończą się spinem „w kierunku przeciwnym z ruchem wskazówek zegara".

Kiedy nauczycie się już normalnie startować, zaczniecie się utrzymać na idealnym torze jazdy wyraźnie zaznaczonym ciemniejszymi smugami zdartej gumy, nie asfalcie. Jeżeli do tego będziecie potrafili jechać w miarę szybko, kłopoty murowane. Pierwsze poprawne okrążenia na Monzie kręciłem po dwóch dniach prób. Moje czasy były jednak nadal gorsze niż kierowców komputera o ponad pięć sekund!

Dzięki specyfice wozów, omówionej skrótowo kilka akapitów wyżej, a w szczególności ze względu na bardzo twarde ogumienie, jazda poślizgiem jest nie tylko możliwa, ale wręcz konieczna do osiągnięcia dobrych rezultatów. Ślizgać się nie można jednak wszędzie, na każdym torze jest kilka miejsc do tego stworzonych (poza Nurburgringiem, gdzie jest ich kilkadziesiąt).

Wchodząc poślizgiem, dwieście pięćdziesiąt kilometrów na godzinę, zatankowanym do pełna bolidem w tagodny zakręt, mam wrażenie, że jadę z ćwierćtonową bombą zegarową w bagażniku. Dotknięcie stalowej bandy lub uderzenie w latarnię (tak! w Monaco przy torze stoją latarnie!) oznacza koniec wyścigu, a w realnym świecie także śmierć kierowcy. Tak bardzo jak w GPL, nie bałem się jeszcze w żadnym komputerowym symulatorze.

Gra oferuje możliwości niczym nieskrępowanej zabawy z ustawieniami mechaniki wozu. Ilość możliwych do przedefiniowania parametrów jest mniejsza niż we współczesnych bolidach, jednak te które są odpowiadają w stu procentach rzeczywistości sprzed trzydziestu lat. Resory, amortyzatory, odboje, wszystko to błaga wręcz o podrasowanie ze standardowych, zaprogramowanych przez autorów gry ustawień. Można oczywiście wprowadzać zmiany niesymetrycznie, co jest szczególnie ważne na torach takich jak Monza, gdzie prawie wszystkie zakręty są „w prawo". Ogólnie rzecz biorąc, optymalny setup jest kluczem do zwycięstwa.

WIDOKI

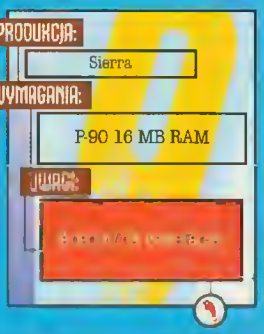
Jedenaście dostępnych w grze torów to wierne kopie starych tras, często odtworzone z archiwalnych zdjęć i planów architektonicznych. Łezka się w oku kręci podczas jazdy po starym Monte Carlo albo Monzie pozbawionej szykan. Ech, to były czasy...

GPL zawiera coś, dla czego kupiłbym tę grę niezależnie od ceny. Stary Nurburgring. Przez wielu uważany za najwspanialszy, najbardziej wyzywający i najtrudniejszy tor w historii Formuły Jeden. Dwadzieścia dwa kilometry i ponad STO SIEDEMDZIESIĄT zakrętów! Bezustanna jazda w górę i w dół, wśród płotów ograniczających pastwiska i na skraju sosnowych lasów... Tu wielcy Fangio i Clark tworzyli swoje legendy, tutaj prawie rozstał się ze światem Niki Lauda. Dziękuję wam, Papyrus.

Grafika jest raczej przeciętna. Na Pentium2 i Voodoo2 osiąga 20-40 klatek, zależnie od rozdzielczości. Pobocza torów to głównie płaszczyzny z nałożonymi teksturami. Miejscami wygląda to wręcz brzydko, ale czy fana symulacji może to w ogóle obchodzić? Samochody wykonane są doskonale, widać absolutnie każdy detal. Miejscami szczegółowość ta jest wręcz zdumiewająca: na przykład po przełączeniu kamery na widok z tylnego zawieszenia, można obserwować jak kurczą i rozciągają się sprężyny resorów! Podczas powtórek z kamer umieszczonych przy torze widać jak małe ludki w szybkich samochodach kręcą kierownicami na zakrętach..

WYROK

GPL to symulator doskonały. Nie potrafię znaleźć w nim żadnej wady. Dziewięć punktów, które ode mnie dostaje, nie jest oceną oddającą geniusz programistów, którzy grę stworzyli. Resetowa skala ocen jest po to zbyt krótka. Niniejszym oświadczam: F1RS i każde inne wyścigi idą w odstawkę na długo. Od dzisiaj gram tylko w GPL z małymi przerwami na COLIN McRAE RALLY. W końcu czasem trzeba się zrelaksować, prawda?



Pooh
Odowca

CREATURES

Dla nienornalnych wspaniała zabawa. Dla Nornów — samo życie.

Amatorzy akcji nie mają tu czego szukać. Srodze zawiodą się stratedzy, szachiści, a nawet fani Lary. Maniacy symulacji za to poczują się jak w domu. Choć specyficzne to symulacje...

Albia była przepiękną krainą pokrytą siatką kolorowych pól poprzecinanych wstęgami szafirowych rzek. Gdzieniegdzie rozpościerały się dziewicze puszcze, nieprzebyte oceany i lodowe pustynie. Na amatorów mocnych wrażeń czekały wulkany i bagna. Krainę zamieszkiwały Norny — spokojne istoty, ktore właśnie przekroczyły granicę oddzielającą je od inteligencji. To wszystko należy jednak do przeszłości. Straszliwy kataklizm zamienił planetę w piekło. Cała rasa uległa zagładzie.

Od tego czasu minęło sporo czasu:) Powierzchnia planety odżyła. Niestety, brakuje na niej Nornow. Na szczęscie, w podziemiach Albii odkryto starożytne laboratoria wzniesione przez starodawną rasę Shee — twórców życia. Dzięki nim będziesz mógł przywrócić planecie jej najbardziej zaawansowane stworzenia. Jeśli się postarasz, już wkrótce szczęśliwy tłumek Nornów rozpełznie się po lasach, łąkach i innych okolicznościach przyrody.

Druga część CREATURES oferuje nam dwa razy większą krainę z ulepszoną grafiką (faktycznie, niezłą), efekty atmosferyczne, cykl pór roku oraz realistyczną fizykę świata. Poza tym, wprowadzono nowe aplety (zestaw neurobiologiczny, biologiczny oraz ekologiczny), a już znane — zmodernizowano. Znacząco rozbudowano także dostępne przedmioty oraz skomplikowano biologię Nornów.

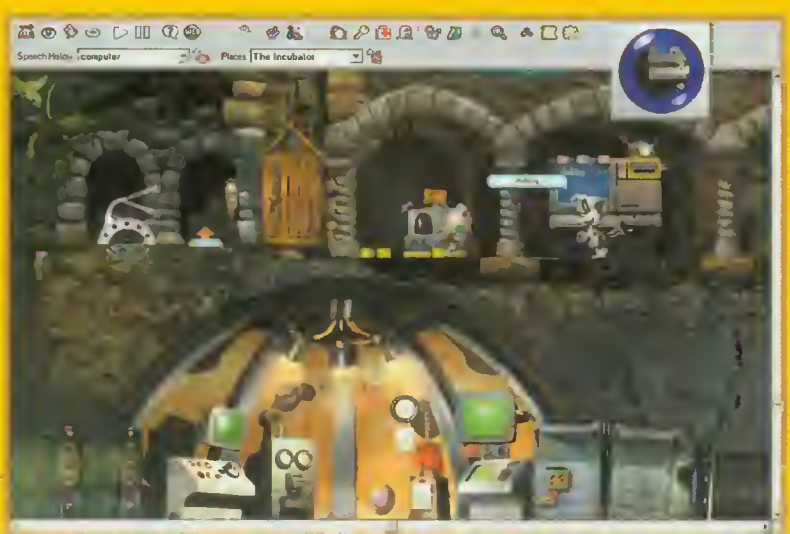
W rzeczywistosci Norny to istoty stworzone przez informatyków z firmy CyberLife. Wyposażone są w cyfrowe DNA zawierające komplet 550 genow, ich organizmy rządzą się własnymi prawami biochemicznymi (po odnalezieniu odpowiednich urządzeń można w nie brutalnie ingerować), ich komputerowe mózgi odpowiadają za sztuczną inteligencję utrzymaną na dosć wysokim poziomie. Poza Nornami w Albii napotkamy także i inne inteligentne rasy — Ettinów i Grendelów. Dzięki użyciu wyrafinowanych technik możemy nawet uzyskiwać ich transgeniczne potomstwo! No dobra, skoro już wiemy z kim mamy do czynienia, warto wreszcie wziąć się do roboty.

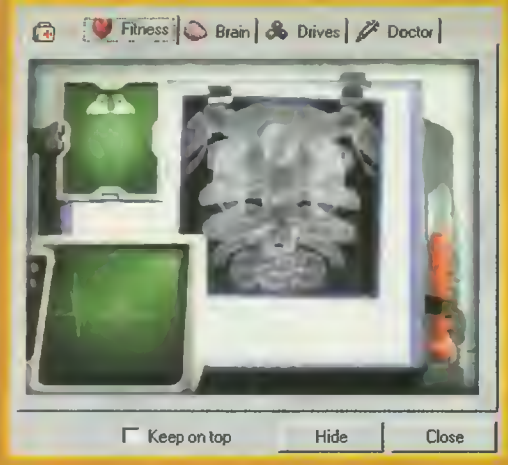
Na początku jest jajo. To nie ulega żadnej wątpliwosci. Nie żadna tam kura, chaos czy pramateria. Trzeba przyznać, że jajko jest całkiem zacne — kolorowe, nakrapiane... Ciekawe, cóż się z niego wykluje? Po chwili jajo zostaje umieszczone w inkubatorze. Nerwowa chwila oczekiwania... Na skorupce pojawiają się rysy... Wreszcie pęka! Panie i panowie — oto historyczna chwila. Pierwszy odtworzony Norn przyszedł na świat!

W swiecie Albii jesteś reprezentowany przez małą rączkę. Pomachaj więc Nornowi (lub Nornicy) łapką przed oczami. Szybko ją zauważy i wykaże obsesyjne niemal zainteresowanie. Tak jest! Niezmienne zasady imprintingu obowiązują i w tym świecie. Jako pierwszy poruszający się przedmiot dostrzeżony przez dziecko zostałeś właśnie ojcem! (Ewentualnie matką. W każdym razie — dumnym rodzicem.

Twoje dziecko jak strzała przemyka przez wiek niemowlęcy. W jego życie zaczyna nieuchronnie wkraczać nauka. Co powinno powiedzieć w swoim pierwszym słowie? Zależnie od płci gracza, kierujemy zainteresowanie Norna na swą rękę i wpisujemy „mummy" lub „daddy" (można eksperymentować z „tata" i „mama", ale w dalszym ciągu gry mieszane, polsko–angielskie zdania będą wyglądały dość dziwnie). Po kilku probach z „bla bla" i „dada" berbec załapie co jest grane i zacznie prawidłowo zwracać się do swego rodzica. Własciwa gra własnie się zaczęła.

W tym miejscu należałoby chyba wyjaśnić co jest celem gry. Po pierwsze, gra ma stanowić przybliżenie idei sztucznej inteligencji (czy też raczej całej „cyberbiologii") szerokiej publiczności. W związku z tym, naszym zadaniem jest sprawowanie opieki oraz edukacja Nornów. Wprowadzono także kilka elementów urozmaicających rozgrywkę. Przede wszystkim, musimy odkryć tajniki świata, w którym się znaleźliśmy. Do poruszania się po Albii służy system teleportów, wind, odskoczni i innych dziwnych środków transportu. W zakamarkach krainy poukrywane są starożytne artefakty pozostawione przez rasę Shee. Dopiero po odkryciu SCIENCE KIT oraz NEURO-





SCIENCE KIT będziesz mógł całkiem rozwinąć skrzydła. Tutaj można znaleźć na przykład rozmaite środki farmakologiczne do zaaplikowania Nornom (powiedzcie do czego służy mieszanka kwasów tłuszczowych, glukozy i ATP?), urządzenia do mierzenia ich aktywności biologicznej, czy też urządzenie do dokonywania manipulacji na cyfrowym DNA.

Nie tylko jednak eksploatacja jest naszym celem. Mamy przecież dzieci do wychowania.

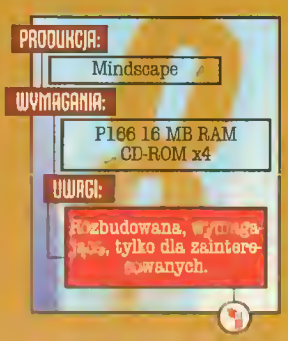
Ich nauka pochłania, nie da się ukryć, masę czasu. Przede wszystkim, dzieciaki powinny opanować niezbędne słownictwo. Nauka jest nieskomplikowana — wystarczy skupić uwagę wychowanka na jakimś przedmiocie, kilkakrotnie wklepać jego nazwę i już maluch jest w stanie powiedzieć co ma przed oczami. Nieco inaczej wygląda natomiast nauka wyrażania emocji. Ponieważ dość trudno wskazać ból, smutek, czy też ruszając myszą wytłumaczyć co oznacza „biegnij", w tych przypadkach należy posłużyć się nieco bardziej wyrafinowanymi urządzeniami. Tutaj do akcji wkraczają komputery. Wystarczy wybrać na ich ekranie odpowiednie uczucie czy też czynność i przekazać ich znaczenie wprost do mózgu naszego podopiecznego. O ile jednak nie miałbym nic przeciwko poznawaniu w ten sposób obcych czasowników, to za telepatyczną naukę znaczenia bólu, smutku czy cierpienia serdecznie dziękuję!

Kiedy nasz pierwszy podopieczny już nieco podrośnie, warto rozejrzeć się za jakimś towarzystwem dla niego. Nic zresztą prostszego — wystarczy po prostu zajrzeć do magazynu i wybrać jajo „wyglądające na płci odmiennej" niż poprzednie. Tuż po urodzeniu wszystko jest w normie — młode Norny spędzają ze sobą dużo czasu (zdecydowanie nie wpływa to korzystnie na naukę!), od czasu do czasu wymieniają niewinnego buziaczka. Kiedy jednak trochę podrosną, lepiej je rozdzielić — niezależnie od tego, co twierdzą niektórzy, rozmnażać należy się dopiero po osiągnięciu pewnego wieku, a Albia, mimo, że oferuje afrodyzjaki, to o antykoncepcji nie ma pojęcia. Jeśli już wszystko pójdzie po naszej (i Nornów) myśli, to po pewnym czasie kraina zaludni się uroczymi, słodkimi maluchami.

Na naszych wychowanków czeka wiele niebezpieczeństw. Mogą spadać ze skał, nieobce są im także nurkowania w głębinach — w takim przypadku, jedynie szybka interwencja w stylu deus ex machina i wymuszona lewitacja (jako demiurg tej planety mamy pewne parapsychiczne zdolności) jest w stanie zapobiec tragedii. Innym problemem są choroby — w tym przypadku po zastosowaniu izolacji (zwłaszcza w przypadku kropelkowej drogi przenoszenia infekcji) można skorzystać z kilkunastu dostępnych środków leczniczych. Ba! Przy użyciu mieszanki defibrylującej można nawet wyprowadzić pacjenta ze stanu śmierci klinicznej!

CREATURES 2 nie byłaby sobą bez dostępu do internetu. To tutaj możemy podziwiać osiągnięcia innych, sami także możemy wysłać metryczkę swego pupila do znajomych. Z sieci można także ściągnąć nowe jajka do inkubatora (można także importować Norny z pierwszej części gry) czy też świeżutkie zestawy przedmiotów do umieszczenia w cybernetycznej rzeczywistości. Wierzcie mi, nic tak nie ucieszy naszego milusińskiego, jak zestaw prezentów świątecznych!

Norny żyją około ośmiu godzin czasu rzeczywistego (oczywiście jeśli wcześniej nie przytrafi się im jakiś wypadek). Później, jak wszystko na tej ziemi, trafiają na cmentarz. Wtedy nie pozostaje nam już nic innego, jak ułożenie stosownego epitafium i wypisanie aktu zgonu. Życzę wam dodatniego przyrostu naturalnego. Idźcie i mnóżcie się, czyńcie sobie Albię poddaną.



Net Seller
Sp. z o.o.

ZMODERNIZUJEMY
BĄDŹ PRZYJMIEMY
W ROZLICZENIU
TWÓJ KOMPUTER !!!

Nasz Sklep:
www

NET SELLER sp. z o.o. 00-061 Warszawa
ul. Morszołkowsko 140 lok. 39 II p.
50m od kina BAJKA (po lewej str.)
tel. 828 23 19/20, 828 45 40
fax (0-22) 828 23 16
e-mail: info@netseller.com.pl

NET KOMPUTERY
Cennik z 8 października 1998

Komputery NET-C z procesorami IDT i IBM z MMX

Zestaw zawiera:
NET C:
• płyta główna TX A-Trend 512c • **karta muzyczna** • karta graficzna S3 Trio 64 2 MB • **CD Rom x24** • 16 MB Ram EDO • obudowa Mini Tower • FDD 3,5" • procesor • wentylator • klawiatura • CN - procesor IDT w C20/C22 • CX - procesor IBM/Cyrix w C23/C26 • bez dysku twardego, monitora i myszy.

	netto	brutto
Komputer NET CN 20	939	1146
Komputer NET CN 22	996	1216
Komputer NET CX 23	1024	1250
Komputer NET CX 26	1073	1309

Komputery NET ADEN z procesorem AMD K6 i "3D" z MMX

Zestaw zawiera:
NET "ADEN":
• płyta główna TX A-Trend 512c • **karta muzyczna** • karta graficzna S3 Trio 64 2 MB • **CD Rom x24** • 16 MB Ram EDO • FDD 3,5" • obudowa Mini Tower • procesor • wentylator • klawiatura • procesor AMD K6 • 3D - procesor AMD K6-2-3D, bez dysku twardego, monitora i myszy

	netto	brutto
Komputer NET Aden 26	1142	1393
Komputer NET Aden 30	1192	1455
płyta główna EPoX 100 MHz MVP3		
Komputer NET Aden 30 3D	1322	1612
Komputer NET Aden 33 3D	1487	1814
płyta główna EPoX 100 MHz MVP3, 32 MB DIMM 100MHz		
Komputer NET Aden 30 3D 100MHz	1385	1690

Komputery NET ITON z procesorem INTEL Pentium II lub CELERON z MMX

Zestaw zawiera:
NET "ITON" P2:
• płyta główna PII AT LX ATrend AGP • **karta muzyczna** • karta graficzna S3 Virge 2(4) MB • FDD 3,5" • **CD Rom x24** • klawiatura • 32 MB DIMM • obudowa Mini Tower • wentylator • bez dysku twardego i monitora • CL - procesor INTEL CELERON z MMX bez cache procesor Pentium II z MMX 512 kB cache

	netto	brutto
Komputer NET Iton CL 26	1432	1747
Komputer NET Iton CL 30	1495	1823
Komputer NET Iton 26 L	1879	2292
Komputer NET Iton 30 L	1955	2385
Komputer NET Iton 33 L	2047	2497
wersja ATX= płyta główna P-II BX Tekram ATX • obudowa ATX • klawiatura PS • reszta j.w.		
Komputer NET Iton 35 BATX	2562	3126
Komputer NET Iton 40 BATX	3240	3953
Komputer NET Iton 45 BATX	4087	4986

	netto	brutto
Dysk twardy 2,5 GB Quantum Fireball EL UDMA	446	544
Dysk twardy 3,2 GB Fujitsu MPB 3032 AT UDMA	470	574
Dysk twardy 4,3 GB Samsung UDMA	519	633
Dysk twardy 6,4 GB Samsung UDMA	637	777
Dysk twardy 5,7 GB Maxtor Diamond MAX UDMA	651	795
Dysk twardy 5,0 GB Maxtor Diamond MAX UDMA 7200 rpm	808	986

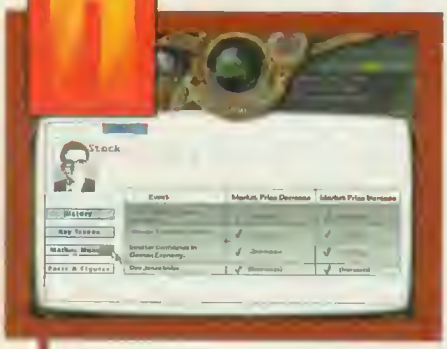
	netto	brutto
Oprogramowanie Windows '95 CD PL OSR2 OEM	326	398

Wall Street Trader 98

Poznaj uroki handlowania stresem!

Chciałeś się dorobić dużych pieniędzy? A może czasem chciałbyś zasymulować, że cokolwiek robisz? Oto gra dla ciebie — symulator światowych giełd papierów wartościowych.

Ha! Wreszcie prawdziwie hardcore'owa gra ekonomiczna, z wątkiem fabularnym, całkiem mocno zarysowanym!



Pierwsze zaskoczenie — instalacja może odbywać się w kilku-

nastu wersjach językowych! Jak na firmę, która nie jest znana bliżej na rynku gier komputerowych, to całkiem nieźle. Nawiasem mówiąc, Monte Christo Multimedia jak do tej pory wydała dwie gry: Trader 97 i Virtual Trading, generalnie więc specjalizuje się w symulatorach finansowo–biznesowych. Wygląda na to, że dobrze wykorzystuje swoje doświadczenia na tym polu.

Lakoniczna instrukcja wyjaśnia tylko podstawowe funkcje wskaźników. Na szczęście, w grze dostępne są tutoriale „jak–dla–debila", które wraz z rozwojem rozgrywki wprowadzają w kolejne opcje. Na szczęście, bo choć przycisków do obsługiwania nie jest wiele, to bez tutoriala ani rusz.

Graczu, jesteś wybrany przez rekina finansjery Lorda Fleminga na jego następcę. Jako początkujący bezwzględny finasista dostałeś od protektora bańkę dolarów i dwa tygodnie, by ich nie stracić, a najlepiej trochę zarobić. Nie jest to łatwe, o czym przekonasz się po kilku chwilach gry. Akcja toczy się pomiędzy styczniem 1999 roku a grudniem roku 2000 i składa się z szeregu misji, ułożonych nad wyraz logicznie i chronologicznie — jedna misja przechodzi w drugą bez straty czasu. Co jednak najciekawsze — startujesz z kasą z poprzedniej misji plus dodatek.

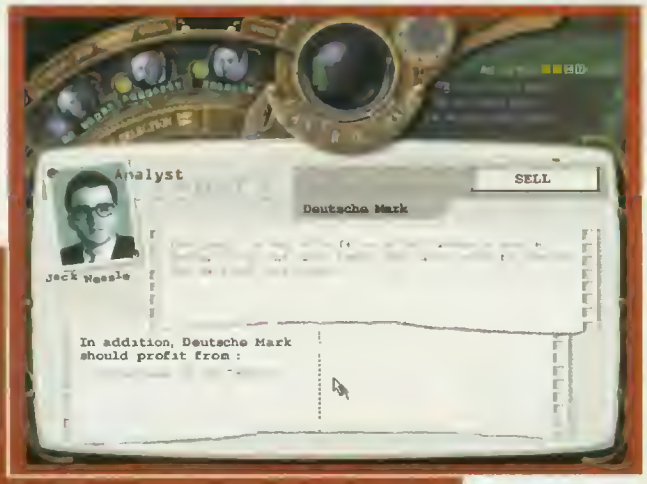
Sprawia to wielkie wrażenie i daje niesamowitą przyjemność z grania — następną misję zaczynasz z takim samym stanem giełd i nie musisz wszystkiego analizować od nowa... a dlaczego giełd? Cwany czytelnik po tytule już powinien się domyślić, że WST 98 traktuje o zmaganiach na rynku akcji. I tak jest — cała twoja uwaga będzie skupiona na cenach akcji i ich wahaniach.

W WST 98 możesz inwestować naraz w ponad 60 rodzajów akcji, walut i indeksów giełdowych. Każdy z walorów jest bardzo dobrze opisany i wartość każdego można, a nawet należy, śledzić na bieżąco! Stopień komplikacji gry jest bardzo wysoki, na szczęście jednak nie od razu wpadasz, frajerze, na głęboką wodę. Z początku możesz inwestować w ropę i jedną z walut. Później, wraz z biegiem gry, dochodzą kolejne waluty i indeksy giełdowe. Po około pół roku (czasu gry) zaczyna być gęsto na oscyloskopie. I tu zaczyna się największa frajda.

WST 98 spełnia dwie funkcje — jest niezłą grą i doskonałym programem edukacyjnym. Pod płaszczykiem zabawy wtłacza w zakuty łeb gracza wielkie ilości informacji o funkcjonowaniu międzynarodowego rynku finansowego, jego historii, poszczególnych wskaźnikach i wpływie polityki na globalną ekonomię. Cała ta potężna wiedza została bardzo zmyślnie powtykana w program.

Widok ekranu gry nie zmienia się w zasadzie przez cały czas gry. Najważniejszy dla ciebie jest oscyloskop — na nim pokazane są (update'owane trzy razy dziennie) wykresy kursów akcji. Masz do wyboru kilka rodzajów wyświetlania — wybrane kursy, kursy według kategorii (indeksy, waluty, akcje firm np. transportowych, paliwa), kursy w markach lub dolarach, wyświetlanie głównego trendu (uśrednionej wartości kursu), przedział czasowy — miesięczny, półroczny, roczny i dwuletni, skalowanie wykresu w procentach wartości wyjściowej lub aktualnej wartości punktowej.

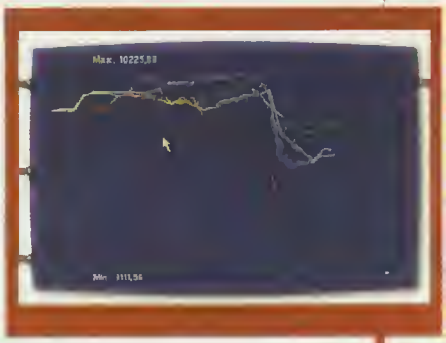
Drugi ważny element, to twój portfel. W WST 98 należy inwestować w wiele rodzajów akcji, obniżając w ten sposób ryzyko straty związane ze spadkiem waloru, w który wsadziłeś całą forsę. Jest to sposób znany każdemu graczowi giełdowemu i powszechnie stosowany w normalnej grze na giełdzie. Tak też, gdy kupujesz jakieś akcje, zostajesz zapytany o procentową wartość portfela, którą chcesz przeznaczyć na daną akcję. Suwakiem to regulujesz, klikasz BUY i gotowe. Podobnie jest ze sprzedażą, z tym że zostajesz zapytany o to, ile procent akcji z posiadanej puli chcesz sprzedać. Cały system jest prosty jak siekiera i tak samo skuteczny.



Trzecim ważnym elementem gry jest internetowy serwis informacyjny YouHoo. W stylizowanej na strony internetowe formie, podaje (czasami multimedialne) wiadomości z ostatniej chwili, ważne z punktu widzenia wahań na rynku. Filmy załączone do gry są oryginalne i pochodzą z największych światowych agencji informacyjnych. Zmieniony jest tylko tekst. I tu jedna uwaga — jeżeli nie rozumiesz języka angielskiego, nie próbuj nawet grać w WST 98 — wszystkie informacje, nawet cele misji, wypowiadane są po angielsku. Co prawda, jest to bardzo wyraźny angielski, ale zawsze. Na szczęście, informacji głosowych nie jest zbyt dużo, serwis informacyjny sprawia wrażenie realnego. Oprócz newsów dostajesz także wiadomości o nowych walorach, dostępnych dla twojego portfela — i tu tkwi ów edukacyjny haczyk.

Każda taka informacja zawiera: historię waloru, podstawowe terminy z nim związane, reakcje waloru na ważniejsze wydarzenia na rynku (w formie tabeli; np. cena wskaźnika DAX będzie spadać, gdy spadną dochody największych niemieckich korporacji, spadnie niemiecki wzrost gospodarczy oraz zleci na łeb wskaźnik Dow Jones, natomiast funt szterling pójdzie w górę, gdy zmaleje brytyjski deficyt budżetowy) oraz najważniejsze dane związane z danym walorem. Zostańmy przy funcie szterlingu — dowiesz się, jak w ciągu kilku ostatnich lat kształtowało się bezrobocie w Wielkiej Brytanii i USA, zobaczysz porównanie PKB i inflacji tych krajów oraz ceny funta z ostatnich trzech lat (w dolarach). Na domiar dobrego, rzetelność informacji jest pewna — bo sygnowana przez serwis ekonomiczny Dow Jonesa.

Powiem krótko — jest to najlepszy symulator ekonomiczny, jaki w życiu widziałem. Jest tu wszystko, czego trzeba do rozeznania się w rynku akcji, a nawet jeszcze więcej — konkurencja, analizy na zamówienie, maksymalna realność zachowań walorów, nerwy, polityka, nagłe krachy giełdowe... Czyli to, co się przydarza każdemu inwestorowi.



WST 98 to gra tyko dla koneserów — ludzi zainteresowanych grą na giełdzie, studentów ekonomii, adeptów maklerstwa i... to już chyba wszyscy. Symulatory ekonomiczne nie mają szans na popularność jaką cieszy się Quake. Bo i kudy czerwonym szelkom do spawarki?

PRODUKCJA: Monte Cristo Multimedia

WYMAGANIA: P-75 16 MB RAM koniecznie karta dźwiękowa

UWAGI: Doskonały symulator giełdowy.

THE FIFTH ELEMENT THE GAME

Bruce Willis do gry przyłożył tylko ręce.

Pamiętamy wszyscy film Luca Bessona („Leon Zawodowiec", „Wielki Błękit", „Nikita") pod tytułem: „Piąty Element". Rok 2259, Ziemię atakują siły Zła Absolutnego, których sprzymierzeńcem na naszej planecie jest groźny i nieprzyjemny świrus Zorg (Gary Oldman). Jedynie ów piąty element może uratować ludzkość. Sklonowana Leeloo (Milla Jovovich) — niekulawa laska, jak mówią o niej w filmie, „kobieta doskonała" — uciekając przed policją ląduje na

dachu taksówki Korbena Dallasa (Bruce Willis), który narażając się na nieprzychylność władz Nowego Jorku udziela jej schronienia i pomocy. We dwójkę wytoczą nierówną walkę siłom Zła Absolutnego.

Niestety, wszyscy widzowie zdawali sobie sprawę, że walka jest nierowna, gdyż po stronie Ziemian walczy Bruce Willis — co w końcowym rozrachunku musiało przynieść zwycięstwo ludzkości. Jednak nie uwzględniając faktu, że wynik finału był od początku przesądzony, można uznać film za naprawdę niezłe kino akcji — były w nim pościgi, strzelaniny, miłość, znakomita gra aktorów, bardzo ładne efekty specjalne... Była też kapitalna scena śpiewu divy w operze, po prostu majstersztyk. Jeśli ktoś jeszcze filmu nie widział, to proponuję poszperać w wypożyczalniach wideo, choć na pewno nie jest to film kultowy. Happy end uznawany jest za banał — zapewne dlatego, że w codziennym życiu wszystko zawsze nam się szczęśliwie kończy;)

Nietrudno wskazać drugi tytuł, który był inspiracją dla twórców THE FIFTH ELEMENT — THE GAME. Oczywiście, chodzi o TOMB RAIDER: obie gry są trójwymiarowymi zręcznościówkami, w których akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby.

W grze na przemian sterujemy to Korbenem, to Leeloo. Dallas to koleś ze spluwą w dłoni i w podkoszulku obnażającym wspaniale bicepsy, a Leeloo to zgrabna laseczka, prezentująca się w dwóch ponętnych znanych z filmu kostiumach, które więcej odsłaniają niż zasłaniają. Podczas gdy Korben jest uosobieniem siły fizycznej, ona preferuje finezyjne akrobacje. Nowojorski taksówkarz zdecydowanie najpewniej czuje się, gdy trzyma w dłoniach jakiegoś potężnego gnata (w grze jest ich kilka rodzajów, zwykłe lasery, miotacze ognia, zamrażacz, wyrzutnia rakiet...), natomiast Leeloo polega na swej szybkości i zwinności — jej podstawową bronią to prawa, ewentualnie lewa stopa, choć bardzo lubi też rzucać, siejącymi niemałe spustoszenie, granatami. Ex-komandos Korben nie jest tak sprawny jak panienka i dlatego nie może ani czołgać się, ani przemieszczać trzymając się krat podwieszonych pod sufitem. A ona to potrafi i dzięki temu czy to dociera w miejsca dla Dallasa niedostępne.

Ten uroczy tandem ma do przebycia 15 poziomów: od Nowego Jorku i tamtejszego komisariatu, poprzez kosmiczną operę, aż do egipskiej świątyni. Poziomów, które, delikatnie mówiąc, nie umywają się do obszernych map przygotowanych przez twórców TOMB RAIDER. Co z tego, że rozgrywają się w różnych scenerianch — w samym tylko Nowym Jorku poruszamy się to po kanałach, to po korytarzach komendy policji, to znów po zwykłych ulicach kiedy są one

w gruncie rzeczy takie same. Cały czas długie chodniki, prostopadłe ściany, jakaś przepaść do przeskoczenia, bariery laserowe, przycisk otwierający drzwi... i naprawdę niewiele więcej. Zagadki również nie stanowią zbytniego urozmaicenia. Właściwie wcale ich nie ma, tyl-

ko raz na jakiś czas musimy zdobyć pewien przedmiot, aby otworzyć kolejne drzwi. Ale muszę oddac autorom gry sprawiedliwość — zdarzają się genialne przebłyski. Rzadko bo rzadko, ale się zdarzają. Mi najbardziej podobał się moment, kiedy strzeliłem w tabliczkę postoju taksówek, podjechała taryfa, a ja mogłem wskoczyć na jej dach i dzięki temu przejść do pomieszczenia, do ktorego w żaden inny sposob bym się nie dostał.

Właściwie jedynym bodźcem, który powodował, że pokonywalem kolejne poziomy gry, byl film, puszczany fragmentami po przejściu każdego etapu. Choć, niestety, jakości urywkow kinowego hitu daleko do ideału. Obraz jest rozmazany, niewyraźny, aczkolwiek poszczególne postaci z filmu da się rozpoznać. I jeszcze jedna rzecz ciągle pchała mnie do przodu: nadzieja, że wreszcie w przerywniku zobaczę Bruce'a Willisa. Ale jak na złosc nie ujrzałem go ani razu. Milla Jovovich i Gary Oldman byli a jego tylko fragment — tylko dłonie! Trochę mało pokazał, jak na gwiazdora tej klasy. Pewnie zażyczył sobie zbyt wysokiego honorarium za pokazanie się w grze komputerowej i jej autorzy, celem obniżenia kosztow, zdecydowali się okroić swoj produkt z najważniejszych scen filmu. Tego braku nie rekompensuje nawet fakt, że główny bohater gry wygląda jak Willis — nie tylko z postury, ale także z twarzy. Tak, tu należą się brawa grafikom Kalisto Entertainment: na zbliżeniu można rozróżnić rysy postaci i komputerowy Korben Dallas jest uderzająco podobny do Bruce'a. Niestety, komputerowa Leeloo nie jest już tak piękna jak w filmie. Nad urodą tej kobiety doskonałej można było jeszcze trochę popracować, ale chyba oddanie jej uroku osobistego nie było głównym zamiarem autorow gry, gdyż nawet ho testy, przebrane w jej kostium na targach ECTS prezentowały się nie specjalnie.

PRODUKCJA:
Kalisto/Gaumont

WYMAGANIA:
P-133 16 MB RAM
50 MB HDD

UWAGI:
FILMY NAJLEPIEJ OGLĄDAĆ W KINIE!!!!

Ogolnie rzecz biorąc, poziom technicznego wykonania gry jest przeciętny — ani nieskomplikowane mapy i niezbyt kolorowe lokacje w ktorych brakuje ornamentow, ani nawet efekt Gourauda nie są w stanie zachwycic nikogo, kto widział TOMB RAIDER 2. Ta gra ustawiła poprzeczkę bardzo wysoko. Kalisto zaangażowała do pracy przy tworzeniu oprawy graficznej m.in. H(l(ne Giraud, czyli osobę, ktora była członkiem grupy odpowiedzialnej za przygotowanie dekoracji i efektów specjalnych do filmu, ale jak widać nie przyniosło to oczekiwanych efektów.

Jeśli już mowa o ludziach, którzy pracowali zarówno nad filmem, jak i nad grą, to należy wymienić Erica Serrę — genialnego kompozytora, który napisał ścieżkę dźwiękową „Piątego elementu". Teraz dopisał jeszcze jeden kawałek, specjalnie na potrzeby gry, a poza tym czuwał, aby reszta melodii pomogła w odtworzeniu klimatu filmu. I, szczerze mówiąc, to właśnie muzyka podobała mi się w tej grze najbardziej. Rzeczywiscie: podkłady muzyczne (jest ich 12), zmieniające się w zależności od tego, którym z bohaterow sterujemy, oddają atmosferę porządnego kina akcji.

Jak już wspomniałem wyżej, seria TOMB RAIDER podniosła poprzeczkę dla gier tego gatunku bardzo wysoko. Nie tylko pod względem oprawy graficznej. THE FIFTH ELEMENT — THE GAME tę poprzeczkę jedynie musnął, niestety od dołu. Jednakże zachętą do kupna tej gry może byc niska cena. Wszystkie gry, rozprowadzane po Europie przez Ubisoft, mają u nas kosztowac 99 PLN, a więc produkcja duetu Kalisto Entertainment/Gaumont Multimedia również.

Carrier Strike Fighter

F/A-18

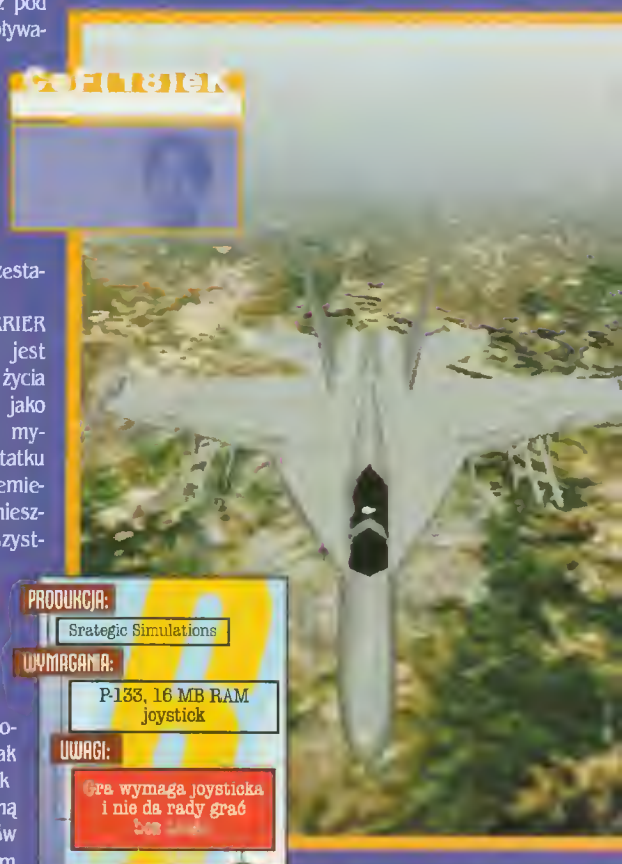
Latanie F/A–18 nam, komputerowym pilotom, zdarza się nieprawdopodobnie rzadko. Gry, które pozwalają zasiąść w kokpicie tego samolotu można policzyć na palcach jednej ręki drwala po wypadku. Do niedawna był tylko jeden taki symulator: F/A–18 HORNET 3.0. Teraz doczekał się konkurencji, i to nie byle jakiej, bo wyprodukowanej przez znanych z IF-22 i iF-16 producentów z Interactive Magic.

Wypada zapytać, czy aby na pewno będziesz latać „przestarzałym" F/A-18C? Nie, ponieważ akcja gry rozgrywa się w roku 2004. Zasiądziesz za sterami nowocześniejszej wersji Horneta, F/A–18E. Czyli — Super Horneta (naprawdę, taka jest jego nazwa kodowa!). Jakie są najważniejsze zmiany? Zmieniono nieco sylwetkę samolotu i wszystkie krzywizny kadłuba, tak że teraz samolot ma mniejszy profil radarowy. Wymieniono też awionikę (czyli urządzenia służące do nawigacji i celowania) oraz silniki. Zakłady McDonell Douglas rozważają pokrycie tego odrzutowca specjalną farbą pochłaniającą część promieniowania radarowego, ale ponieważ pod wpływem deszczu ma ona tendencję do spływania do studzienek kanalizacyjnych (słynny skandal z bombowcami stealth B–2 Spirit), chyba tego nie zrobią. Tak na marginesie, to ciekawi mnie — dlaczego w 2004 roku będą jeszcze w służbie F/A–18? Nawet po faceliftingu, jakim jest stworzenie wersji „E", i tak będzie to przestarzała konstrukcja.

Symulacja w CARRIER STRIKE FIGHTER jest zbudowana wokół życia na lotniskowcu. Ty, jako dowódca skrzydła myśliwców, jesteś na statku ciągle w ruchu. Przemierzasz przeróżne pomieszczenia. Przede wszystkim — swój własny pokój, gdzie możesz zapoznać się z dwoma leżącymi na biurku książkami: w jednej z nich są zawarte informacje o uzbrojeniu zarówno twoim jak i wroga, w drugiej zaś — „instrukcja obsługi" samolotu, opis podstawowych procedur takich jak start czy lądowanie, a także objaśnienie tak tyk dogfightingu. W przedziale z wywieszoną listą pilotów wyznaczasz obsady samolotów na kolejne loty bojowe, a w lotniskowcowym „centrum dowodzenia" zajmujesz się zapisywaniem gry, ładowaniem jej stanu oraz rozpoczynaniem nowej kampanii.

Gra nie byłaby pełnokrwistym symulatorem, gdyby nie zawierała... sporej ilości misji bojowych. Dla graczy znudzonych monotonią poprzedniczek, takich jak wspomniany już HORNET 3.0 czy dodatek do niego KOREA, CSF oferuje TALON (Total Air and Land Operations Network) — system generujący misje w zależności od dokonanych zniszczeń i strat poniesionych w dotychczasowych walkach. Najpierw rozmieszcza jednostki wrogie, potem przyjacielskie, każdej z nich wyznacza cele i puszcza to wszystko w ruch. Do tego dołączasz ty wraz ze swoim lotem, w którym oczywiście jesteś dowódcą. Oczywiście więc, żadnej misji nie da się przelecieć dwa razy...

Podczas lotu, jako flight leader masz najodpowiedzialniejsze zadanie: w zasadzie to ty decydujesz o tym, czy misja zostanie zakończona sukcesem czy porażką. Wydajesz rozkazy małym grupom powietrznym, komunikujesz się z sa-



PRODUKCJA: Strategic Simulations

WYMAGANIA: P-133, 16 MB RAM joystick

UWAGI: Gra wymaga joysticka i nie da rady grać bez

być gorzej:). Z dźwiękiem to samo — b.z. Niestety, nie słychać syków odpalonych rakiet, co brzmiało tak cudownie w F–22 ADF. Muzyka jest w normie i tyle.

Ponieważ CARRIER STRIKE FIGHTER korzysta z engine'u starszych produkcji Interactive Magic, nic — poza modelem samolotu — specjalnie się nie zmieniło. Ale za to przyjemnie się siedzi w F/A–18E, który nie jest ani niewidzialnym dla radarów cackiem za grube miliony dolarów, ani pierwszym samolotem braci Wright. Tak więc, można zarówno bawić się w kotka i myszkę z naziemnymi wyrzutniami rakiet ziemia–powietrze, jak też celnie im dołożyć. A przecież o to właśnie w rasowej symulacji chodzi.

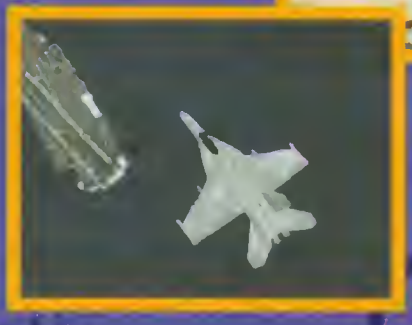
molotami innych drużyn i, ponieważ jako człowiek jesteś wyposażony w zdecydowanie wyższą inteligencję niż piloci komputerowi, starasz się ostaniać wszystkich i wszędzie (a już na pewno swojego skrzydłowego). Piloci komputerowi, zarówno po twojej stronie jak i przeciwnika, nadmierną bystrością nie grzeszą. Owszem, zdarza im się dokonać naprawdę czegoś wielkiego, jakiegoś manewru, którego nigdy potem nie powtórzą — ale zbyt rzadko, żeby można było mówić o Sztucznym Geniuszu.

Już teraz możemy powiedzieć ci o twoim przydziale: wszędzie będziesz bronił mniejsze państwa przed agresją ich większych sąsiadów. Albo w basenie Morza Egejskiego, gdzie spierają się Turcja z Grecją, albo w słynnej już Zatoce Perskiej.

Czy w tej grze jest coś rewolucyjnego, jeśli chodzi o samą symulację? Bez wątpienia tak. Programiści z i–Magic Labs. postanowili ułatwić życie leniuchom i stworzyli „aktywny kokpit". Tak, są z niego bardzo dumni, i to słusznie dumni. Przecież już początkujący pilot komputerowy wie, że nauczenie się średnio rozbudowanej klawiszologii do najnowszego symulatora jest czaso– i pracochłonne. Dlatego też, zamiast stukać w klawisze, lepiej jest wziąć w łapę mysz i kliknąć w odpowiednie miejsce w kokpicie samolotu. Prawda, że tak jest o wiele prościej?

Za pomocą aktywnego kokpitu możemy robić prawie wszystko: najbardziej jest on przydatny podczas zmiany trybów pracy wielofunkcyjnych wyświetlaczy (MFD) w kabinie. Ale, z drugiej strony, w momencie kiedy toczymy emocjonujące boje powietrzne z przeciwnikiem, odrywanie rąk od joysticka nie jest dobrym pomysłem. Czasem lepiej jest wcisnąć Shift+E zamiast szukać mozolnie przycisku–dźwigni katapulty:)

Podczas lotu towarzyszyć ci będzie dość często spotykany rodzaj grafiki: niebo, które już wcześniej widziałeś w wielu grach spod gwiazdy Wielkiej Symulacji oraz wymodelowane podłoże z górkami i dołkami, na które nałożono zdigitalizowane zdjęcia satelitarne. Wszystko jest więc oddane w miłym oku trójwymiarze, acz jest to nihil novi. Za te efekty odpowiada engine graficzny DEMON. Nazwa



poniekąd ciekawa, tylko szkoda, że nie jest to żadna nowa wersja. Ma on już przecież około

roku, a wygląda tak samo, jak w IF–22. Zmian więc nie stwierdzono. To dobrze, bo mogłoby

Z czym przyjdzie toczyć boje? Nie jest tego po stronie wrogów dużo i są to przeważnie konstrukcje radzieckie, a z nowszych — rosyjskie. Spotkamy się z MiGami 29 i 31 oraz Su–35 i 27. Co ciekawe, inaczej niż w innych symulacjach lotniczych, F–5 Tiger II (samolot amerykański) walczy po twojej stronie! Sprawdzałem, wszędzie indziej jest to konstrukcja, którą należy zestrzeliwać dla dobra twojej strony, a tutaj jest zupełnie inaczej. No, ale i tak jest to bardzo kiepski samolot.

Samo zachowanie samolotu podczas podniebnych walk jest oddane bardzo realistycznie. Nad precyzyjnym odwzorowaniem warunków rzeczywistych czuwali prawdziwi piloci i ja wierzę im na słowo. Jeśli mówią, że jest tak, jak w przestworzach, to przytakuję. Aha, wszystkie filmiki były kręcone na USS „Thomas Jefferson". Można popatrzeć na startujące, manewrujące i lądujące F/A–18C. Oczywiście, są pokazane też piękne wystrzały samolotów z katapulty. W nich też będziesz zresztą brał udział i ręczę, że odrobinka wyobraźni wystarczy, aby prawdziwie wzbić się po takim „cat shocie" w powietrze.

W F/A–18: CARRIER STRIKE FIGHTER można grać przeciw żywym ludziom za pośrednictwem sieci lokalnej oraz internetu. Chyba nie ma większej frajdy, niż dokopać kumplowi ze szkolnej ławki, który twierdzi, że jest lepszym wirtualnym pilotem od ciebie...

Podsumowując, gra jest średniakiem. Ale to dobrze. Miejscami jest nawet lepiej niż średnio, a to już może zadowolić nawet bardzo wybrednego gracza.

SPEARHEAD

Poborowi osiągają wysoki stopień rezerwy.

Firma I-Magic Games z tytułu na tytuł obniża poziom jakościowy swych produkcji. Startowali jako twórcy realistycznych symulatorów, a teraz... teraz jest SPEARHEAD.

Co? Gdzie? Kiedy?

Północne wybrzeże Afryki to dosyć niespokojny rejon. Szczególnie to widać, kiedy spojrzy się na Libię pułkownika Kadafiego. Swoją drogą, do dziś nie mogę pojąć, dlaczego jeszcze nie obwołał się generalissimusem lub co najmniej prezesem planety Ziemia. Dalej, patrząc od zachodu, mamy Algierię, która do spokojnych nie należy, a na wschodzie Egipt rozpoczyna bliskowschodni tygiel. Tereny na wojenkę doskonałe. Autorzy SPEARHEAD umieścili akcję gry w Tunezji. Libijczycy atakują z północnego wschodu z całą siłą swojej pokaźnej armii. Wspomagani przez rebeliantów tunezyjskich, robią szybkie postępy i z dnia na dzień zajmują coraz większe tereny. Ataku dokonują głównie dywizje piechoty zmechanizowanej, wspomagane przez lotnictwo szturmowe. Dlaczego łupem Libii pada Tunezja? No cóż, prawdopodobnie Kadafiego denerwowali europejscy turyści tłumnie przybywający do sąsiada, a może sam pułkownik postanowił wejść na rynek usług turystycznych? Autorzy gry niestety nie zadbali o stworzenie realistycznego klimatu. Wiadomo tylko, że dzielni Amerykanie żując gumy ruszają, by na Czarnym Lądzie bronić pokoju i demokracji. Gracz rzucony jest w sam środek walki, zaś jedynym motywem ideologicznym ma być to, że siedzi w cudownym amerykańskim czołgu. W grze brak dokładnych odpraw i informacji dotyczących tła politycznego całego konfliktu.

MENU — NIE!

SPEARHEAD to symulacja M1A2 ABRAMS — podstawowego bojowego czołgu armii USA. Symulacji tej maszyny było już tak wiele, że opanowanie nowej gry związanej z tym czołgiem na ogół przychodzi szybko i łatwo. W SPEARHEAD jest niestety inaczej. Przebrnięcie przez samo menu jest już pewnym problemem. Z niewiadomych przyczyn, twórcy gry zastosowali w niej jeden z bardziej nieprzyjaznych interfejsów, z jakim miałem do czynienia. Wybór opcji jest na ogół nieczytelny i nieintuicyjny. Za każdym razem musisz chwilkę się zastanowić, co masz zrobić, by przejść do dalszych opcji. Z czasem użytkownik przystosowuje się do pokrętnej logiki SPEARHEAD, ale tylko po to, by zostać rzuconym na pole walki, gdzie niespodzianki są jeszcze lepsze.

CZOŁGANIE

Jako kierownik czołgu masz możliwość kontrolowania symulacji z pięciu podstawowych miejsc: kierowcy, celowniczego, operatora karabinu maszynowego, dowódcy obsługującego system kierowania ogniem — CITV, oraz dowódcy operującego systemem komunikacji i dowodzenia na polu walki — IVIS. W praktyce okazuje się, że grę w całości można kontrolować z dwóch miejsc — strzelca i operatora CITV. Algorytmy zarządzające całą zabawą są przeciętne. Niekiedy plutony wroga wykonują jakieś pomysłowe operacje. Przy czym, ważne jest słówko „niekiedy", gdyż generalnie wszystko rozgrywa się według schematów. SPEARHEAD z pewnością nie wznosi na wyżyny doznań symulacyjnych. O ile sama akcja i misje są dość bezbarwne, to dwie sprawy wyróżniają się zdecydowanie na... minus. Pierwszą jest zachowanie się wszelkich maszyn latających, a drugą czytelność i użyteczność CITV. CITV to system ułatwiający orientację w sytuacji taktycznej, a w grze elektroniczna mapa jest tak nieczytelna, że mogłaby spokojnie wygrać konkurs na najbardziej dezorientującą mapę w historii programów symulacyjnych.

Niestety, co jakiś czas gra irytuje zupełnie zaskakującymi rozwiązaniami. A to ktoś strzeli przez górę, a to coś zniknie lub, co gorsza, niespodziewanie się pojawi. Gdyby scharakteryzować grę jednym delikatnym zdaniem, trzeba by powiedzieć: jeszcze kilka miesięcy prac i mógłby być to fajny symulator.

CO WIDAĆ

Oczywiście, przede wszystkim żółty piasek. Jak okiem sięgnąć, wokół rozciąga się nieprzychylna człowiekowi kupa piachu zwana pustynią. Teren jest dosyć sprawnie przygotowany, pofałdowania są w miarę plastyczne, zaś podczas ruchu komputerowa perspektywa zachowuje się poprawnie. Dopiero gdy zaczniesz przyglądać się celom, pojawiają się pierwsze rysy na wizerunku SPEARHEAD. Cel sam w sobie — na przykład jeep, albo czołg — wygląda całkiem przyjemnie. W dzisiejszych symulacjach standardem jest, że komputerowe modele zbudowane są z zachowaniem maksymalnej ilości detali. Pierwszy i zasadniczy problem to ruch. Albo projektanci gry tak długo siedzieli przed komputerami, że aż zapomnieli jak wygląda ruch samochodów, albo coś im ostro w symulacji nie wyszło. Wrażenie gracza jest takie, że modele ruchomych celów tylko wstawiono na tło terenu. Nie starano się w ogóle połączyć animacji pojazdu z wyglądem i ukształtowaniem terenu. Często maszyny poruszają się pod zupełnie innym kątem, niżby to wynikało

PRODUKCJA: Interactive Magic

WYMAGANIA: P120 16 MB RAM SPEARHEAD

UWAGI: Jazda konserwą w kiepskim wydaniu.

z nachylenia terenu. Szczególnie kiepskie jest wrażenie, kiedy coś zjeżdża z pagorka — wspinanie na wzniesienia wygląda znacznie lepiej. Prawdziwym horrorem jest zachowanie się wszystkiego, co lata. Samoloty odrzutowe i helikoptery zachowują się tak, jakby pracowano nad nimi z hasłem „Urągajmy wszystkiemu". Fizyka, optyka i zdrowy rozsądek — wszystko po równo zlekceważone. Myśliwce wykonują nawroty w zadziwiającym tempie, zaś śmigłowce zatrzymują się w idealnym zawisie. Cokolwiek by się działo, nawet nie drgną. Zestrzelenie takiego śmigłowca to pestka — ty do niego prujesz z kaemu, a on dzielnie czeka aż nafaszerujesz go taką dawką ołowiu, że spadnie. Może piloci Kadafiego mają stalowe nerwy...

Także efekty specjalne — wystrzały, wybuchy, dym — są niekiedy bardzo dziwne. Weźmy na przykład trafienie M1 kilkoma pociskami przeciwpancernymi. Amerykański czołg eksploduje, odrywa się wieżyczka, ktora wznosi się na kilka metrow, wykonuje efektowne salto, po czym spada na ziemię i... znika. Na ile części czołg by się rozpadł, zawsze pozostaje taki sam wrak — kadłub plus zawieszenie. Z daleka eksplozje wyglądają znośnie, natomiast z bliska efekty znikających części czy kwadratowego dymu są po prostu nieładne, a co gorsza nierealistyczne.

Mimo że screeny wyglądają przyjemnie, gra nie pracuje zbyt dobrze. Głównym problemem jest system animacyjny. Zbyt wiele w nim niedopracowanych rozwiązań, by gra mogła zauroczyć. Gracz gdy od pierwszej chwili widzi, że „coś jest nie tak", z ogromną rezerwą będzie dalej zgłębiał tajniki symulacji. Ta rezerwa, czy jak kto woli „pewna nieśmiałość" towarzyszy całej grze i bardzo negatywnie rzutuje na jakość zabawy.

People's General

Kiedy cieszysz się prestiżem, niebiosa należą do ciebie.

Firma SSI od kilku lat ciągnie wydawanie serii gier spod znaku „General" Pierwszy był, umożliwiający graczowi wcielenie się w dowodcę frontowych sil Osi i przejście w boju całej Drugiej Wojny Światowej, PANZER GENERAL. Jego następca ALLIED GENERAL, nie wzbudził emocji — ... działała wolno ... animacji, do ... „Pan ... zdążył ... Potem b... jeszcze kilka tytułów dowodz... mogliśmy ... tworami baśniowymi lub statkami kosmicznymi. W PEOPLE'S GENERAL dowodzimy ludźmi początku XXI wieku — i to mo... się podoba.

Od rozpadu ... hinc ... t uda... na... PEOPLE'S ... AI do... ilami ... Ludowej Republiki Chin (atakują Koreę Południową ... w sumie ponad dwadziescia scenariuszy), Wietn... ... dzić „nowy porządek swiata ... resztę kontynentu azjat... ... Zjednoczonych (ach, co to będzie za wo... ... obronie słabszych — pr... Ch... ... Rosji) albo ONZ (jedna ... się wzdłuż linii ... m dysponujesz ... wiadasz, ale niezale... ... Katalogów uzbro... ... ukcje. Czasem naw... ... zaprojektow... ... owo niewidzialn... ... w systemi... ... (szes... ... wyjat... ... mbinacja j... ... ał ma m... ... która ... zmniejszeniu, ... h odbywa się np. ... czy gorach. Więk... dnostek pot... ... przeciwni...

w pobliżu. Celem gry ... kolejnej misji jest zdobycie kilku miast, oznaczonych na mapie szt... ... zrobić w ściśle określonym czasie, który jest ... im szybciej tym lepiej ... jest ... eksperymentalną jednostką ... aną nam w następnym scenariuszu.

Oczywiście samymi wojskami lądowymi nie uda się osiągnąć ... Działająca „w pojedynkę" ... z ołgami i artylerią, nie ... przeciwnik ... Dlatego projektanci PEOPLE'S GENERAL dali do twojej dyspozycji także możliwość skorzystania z ... W grze występują dwa typy ... helikoptery i samoloty. Heli... jak pozostałym oddziałami ... na mapie i wydają ... ataki ... celów. Natomiast z samolotami ... ma się zgoła inaczej. W poprzednich ... znajdowały się one, tak jak i inne jednostki, ciągle na placu boju. Teraz możesz wezwać je w razie potrzeby pamiętając jednak, że zakres możliwej pomocy z ich strony jest ograniczony. W każdej turze ... dysponujesz ogra... Air Points ... przez samolo... punktów ... wrogie ... punk... dnost... — ... ena... ad przest... wpływa ... kazji wspo... ... chińskim — bom... F-16.

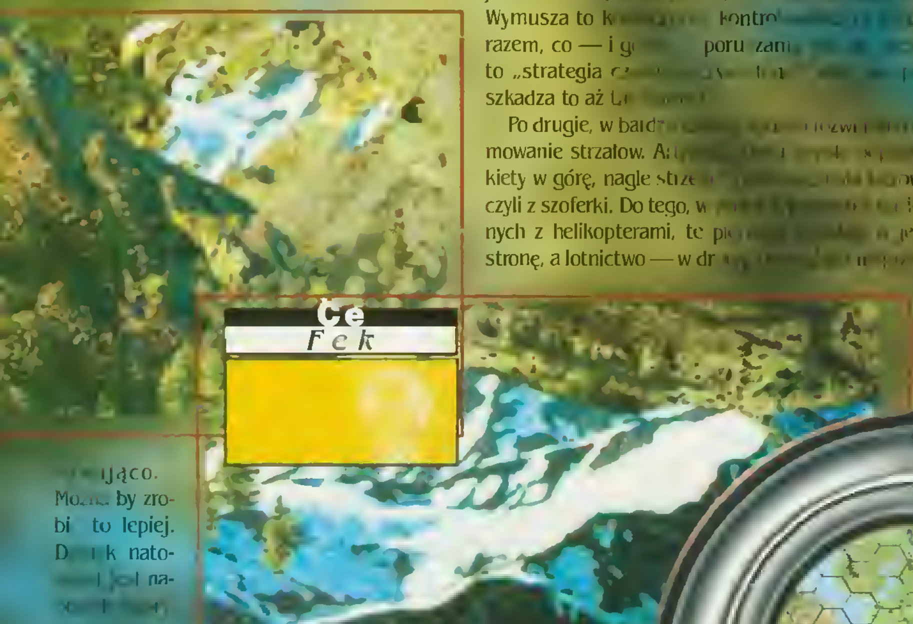
... jeszcze jeden rodzaj surowca ... się nabyw... jednostki czy zajęcie ... tzw. „Punktów Presti... ... na nowe jednostki lądow... powietrzną o kilka ... potrzebne są na to ... do poprzednich cz... wcie uzbierany ... po... mich ... po to, ... też

dziwego dozbrojenia. Oprócz tego, do każdej jednostki, którą zamierzasz kupić, możesz dodać extensions, czyli specjalne modyfikacje. Wybierasz dwie ikony spośród kilku dostępnych rozszerzeń. Każda dodaje do świeżego oddziału jakąś cechę — a to zwiększenie ilości amunic[illegible], którą ten może zabrać w bój, a to zwiększenie efektywności w atakowaniu piechoty czy też możliwość konstruowania [illegible] inną, równie ciekaw[illegible] inno[illegible] — [illegible]nostkę pomocniczą (Combat Supp[illegible]) [illegible] broni się wyjątkowo s[illegible] uzupełniać zapasy jed[illegible] [illegible] kupione jed[illegible] od razu do bo[illegible] na mapie [illegible]u.

[illegible] Ry[illegible] twoje jednostki, [illegible] ład[illegible]nie. Wiele kolorów (pa[illegible]), rozdzielczość 800x600, [illegible] swoje. Niestety, widać też kilka wad: po pierwsze więc, wiele jednostek ma taki sam wygląd. W przypadku chińskiej armii, pra[illegible] wszystkie jednostki artylerii wyglądają dokładnie tak samo jak większość oddziałów obrony przeciwlotniczej. Nie da się więc rozróżnić jednostek „morfologicznie" [illegible] zgiełku walki można niechcący posłać

jedne oddziały [illegible] gdzie [illegible] Wymusza to k[illegible] kontro[illegible] razem, co — i g[illegible] poru[illegible]zani[illegible] to „strategia [illegible]" [illegible] szkadza to aż [illegible]

Po drugie, w bardz[illegible] mowanie strzałów. A[illegible] kiety w górę, nagle strzel[illegible] czyli z szoferki. Do tego, w [illegible] nych z helikopterami, te p[illegible] w jedną stronę, a lotnictwo — w dr[illegible]



[illegible]jąco. Można by zrobić to lepiej. D[illegible]k natomiast jest na[illegible]

[illegible] ochotę odpa[illegible] w tle podczas np [illegible]mentacji [illegible]

Niestety, nie da się, bowiem ścieżka dźwiękowa nie jest zapisana w postaci CD Audio.

Pomiędzy misjami towarzyszą nam filmiki, ale nie związane z fabułą kampanii, a pokazujące np. gratulacje Partii po zakończeniu misji. Po ukończeniu kampanii także można obejrzeć krótkie filmy.

Interfejs, czyli wszystkie ikonki, guziczki i przyciski, wykonany jest naprawdę dobrze. Nie potrzeba zagłębiać się w instrukcję, żeby wiedzieć jak wysłać jednostkę transportem powietrznym, uzupełnić jej zapasy czy po prostu przemieścić ją. W przeciwieństwie do PANZER GENERAL 2, tutaj piechota porusza się transporterami opancerzonymi, a do boju — często z nich wychodzi, więc odpada denerwowanie się, czy nikt nie zaatakuje bezbronnej ciężarówki w której siedzi cenna, elitarna jednostka. Znalazłem niestety i wady rozwiązań zaprezentowanych w PG — na przykład, po ruchu helikoptera mamy w dalszym ciągu kursor zachęcający do przemieszczania, ale w kolorze czerwonym. Żeby się go pozbyć, należy kliknąć prawym przyciskiem, ale często zdarza się to zrobić na jakiejś innej jednostce — i wtedy tracimy trochę czasu, zanim pojawi się okienko ze szczegółami jednostki, na którą trafiliśmy. Po kilku godzinach grania można się jednak przyzwyczaić i wybierać po prostu ikonę „Następna Jednostka".

Czy więc PEOPLE'S GENERAL będzie przynajmniej takim hitem, jakim był onegdaj jego starszy, Pancerny brat? Moim zdaniem, ma do tego wszelkie predyspozycje. Łączy nowoczesne jednostki wojskowe z wciągającymi misjami (nad jedną z nich siedziałem przez półtora dnia, przy czym pochłonęła mi całą noc... ale warto było!). Do tego można także grać w „Ludowego Generała" po internecie oraz w sieci lokalnej. No, a do miodności dochodzi naprawdę ładna oprawa graficzna, ładnie wykonane jednostki (tym razem zresztą można je obejrzeć ze wszystkich stron, a nie tak jak poprzednio — tylko z jednej), intuicyjny interfejs oraz ciekawa muzyka. Poziom trudności można dostosowywać sobie w bardzo prosty sposób — poprzez określenie ilości prestiżu która przypadnie każdej z walczących stron. Tak więc, zarówno doświadczony strateg jak i nowicjusz wybiorą coś dla siebie spośród kilku zróżnicowanych kampanii. I pamiętaj o zasadzie, którą znali już starożytni Rzymianie — jeśli chcesz mieć pokój, szykuj się do wojny!

PRODUKCJA: SSI

WYMAGANIA: P-90 16 MB RAM 60 MbHDD

UWAGI: Ludzie ciągle szukają sobie nowych wrogów.

7

DUNE 2000

Stworzyli ją chyba jacyś medycy. Mam na to trzy poszlaki

Po pierwsze — widoczne jest stosowanie zasady „po pierwsze nie szkodzić". Po drugie — to byli spece od faceliftingu. Po trzecie — operacja się udała, ale pacjent...

Rok 1992 przyniósł poważne zmiany w grach komputerowych. Firma Westwood, znana dotąd przede wszystkim z gry RPG — LANDS OF LORE — poczęła grę strategiczną, która przekręciła gatunek o ładne 180 stopni. DUNE 2: THE BUILDING OF A DYNASTY, jako chyba pierwsza komputerowa strategia, rozgrywana była w czasie rzeczywistym, zaś znane z większości konkurencyjnych produkcji heksy zastąpiono ślicznym (jak na tamte czasy), realistycznym środowiskiem. I ruszyła maszyna. Jakiś czas później, Blizzard objawił się ze swoim fantasy–jnym WARCRAFT: ORCS AND HUMANS, zaś kilka lat później, twórcy DUNE 2 przypomnieli o sobie wydając COMMAND & CONQUER. Co było dalej, wie każdy. Po wielu robionych przez naśladowców bezmyślnych klonach, kilku próbach stworzenia czegoś nowego, wróciliśmy — w pewnym sensie — do punktu wyjścia. Świat od dłuższego już czasu czeka na oficjalny sequel C&C — TIBERIAN SUN, Blizzard ogłosił rozpoczęcie prac nad trzecim już odcinkiem WARCRAFT... Jakby tego było mało, Westwood Studios wydało właśnie nową, wypieszczoną i błyszczącą wersję DUNE 2.

NIECH ŻYJĄ WOJOWNICY?

Wieść o probie odrestaurowania DUNE 2 zelektryzowała świat. Ludzie z Westwood zadziałali bardzo sprawnie, wysyłając do prasy bardzo ładne screenshoty, opatrzone lakoniczną metką, że są to kadry z nowej wersji gry wszech czasów. To w zupełności wystarczyło. Ze świecą szukać pisma, które nie przedstawiłoby na swych łamach mniejszej lub większej zapowiedzi DUNE 2000. Chwytliwy tytuł, sławna marka, na której opierała się nowa gra, spowodowały, że DUNE 2000 stała się hitem na długo przed ukazaniem się w sklepach. Zdecydowanie za wcześnie.

Nowa wersja DUNE 2 została szumnie ochrzczona mianem DUNE 2000: LONG LIFE THE FIGHTERS. Równie dobrze można było nazwać ją GARAGE DAYS: REVISITED lub THE BUILDING OF A DYNASTY: AGAIN, bowiem zmian w stosunku do ideału wprowadzono bardzo niewiele. Oczywiście, wielu mogłoby się w tym miejscu obruszyć, krzycząc: „Grafika jest cukierkowa, zaś sama DUNE 2 była doskonała!". To fakt, pierwsza gra RTS była porywająca i wielka, lecz gry komputerowe starzeją się bardzo, bardzo szybko...

RACZEJ MINUS?

Jak się okazuje, szwankowało w DUNE2 wiele rzeczy. Jedną z głównych niedostrzegalnych wówczas wad, była bardzo niska inteligencja podwładnych. Nie obarczony żadnym zadaniem wojak nie reagował samodzielnie na nadjeżdżającego wroga, przez co cały czas należało mieć baczenie na wszystkie fronty. Przez lata tworzenia gier komputerowych, żołnierze z gier RTS nauczyli się atakować wroga, który znalazł się w zasięgu ich broni, jedni stali się bardziej agresywni, inni okazali się niezrównani w obronie, kolejni zaś — wydali się totalnymi swirami, na ktorych smierc nie robiła żadnego wrażenia. W DUNE 2000, możemy mówić o swoistym powrocie do korzeni. Piechurzy, piloci i kierowcy są z reguły głupi jak wiadro gwoździ. Jeśli już samodzielnie reagują, to robią to bardzo nieumiejętnie — często kręcą się niezgrabnie w kółko, wybierają okrężną drogę do celu i generalnie zachowują się fatalnie. W grze reklamowanej jako „Strategia dla wiernych" (kto to wymyślił?!), podobne rzeczy raczej nie powinny się zdarzać, czyż nie?

Niska inteligencja żołnierzy niesie ze sobą wiele utrudnień. Objawia się to zwłaszcza podczas próby zniszczenia bazy przeciwnika. Jak się bowiem okazuje, jedynym złotym środkiem na zwycięstwo jest zalanie wroga falą wojska. I modlenie się, żeby nasi tym razem nie odwalili jakichś durnych akcji. Najbardziej irytuje jednak fakt, że komputerowy generał doskonale radzi sobie z kierowaniem swoimi podwładnymi. Gracz, poza umiejętnością taktycznego planowania, musi wykazać się nie-

mamut Czerwiński

małą zręcznością i szybkością. Podczas większych batalii, bardzo pomocne staje się zaznaczanie po jednej jednostce i wybieranie dla niej celu ataku. Wprawdzie brzmi to absurdalnie, ale taka jest rzeczywistość.

Nie wiem, co zajęło panom z Westwood tyle czasu: podczas gry w DUNE 2000 nie widać nawet miesiąca porządnej pracy nad grą. Chyba jedynymi osobami, które w pełni zasługują na wypłatę, są graficy, muzycy oraz aktorzy. Ci — w przeciwieństwie do reszty — spisali się... dobrze. Grafika utrzymana jest w konwencji COMMAND & CONQUER/RED ALERT. Jeśli przyjrzeć się stojącym żołnierzom dokładniej, można doswiadczyc małego flashbacku. Piechurzy, nie dość że wyglądają identycznie jak ich bracia z wymienionych wyżej gier, to mają ten sam repertuar zachowań. W wolnym czasie czyszczą broń, robią pompki... Jakieś to takie znajome. Żołnierze poszczególnych stron konfliktu różnią się między sobą jedynie kolorem mundurów. Autorzy gry nie pokusili się nawet o różny design jednostek!

Środowisko D2000 jest w pełni dwuwymiarowe i co stanowi niezły szok, w porównaniu z obrazkami wysyłanymi przez Westwood — bardzo puste oraz monotonne. Wprawdzie jest to po części usprawiedliwione faktem, że akcja gry toczy się na pustyni, ale STARCRAFT doskonale pokazał, że nawet na pustkowiu nie musi być nudno. Wszelkiego rodzaju dekoracje, jak kratery, wyrwy lub ciała, są w DUNE 2000 po prostu zbyt małe. O niebo lepiej prezentują się budynki. Elektrownie pulsują światłem podczas pracy, z kominów rafinerii melanżu wydobywają się wstążki kolorowego dymu, a nowe budowle wysuwają się majestatycznie z ziemi. Tak, o niebo lepiej... ale zbytnio zachwycać się, pozwolicie, nie będę.

Całości towarzyszy bardzo ładna muzyka, różniąca się subtelnie w przypadku każdej ze stron konfliktu. Wprawdzie „klimatyczna" i chwytająca za serce, ale jest zupełnie nieinteraktywna. Z racji, że większość utworów jest bardzo stonowana, nierzadko muzyka DUNE 2000 zupełnie nie pasuje do tego, co dzieje się na ekranie. No bo wyobraźmy sobie wielką tyralierę czołgów, mknących po pustynnych wydmach, przy akompaniamencie... muzyki stylizowanej na szum wiatru! Sprawa prezentuje się nieco lepiej w przypadku przerywników filmowych, które same w sobie stanowią małe dzieło sztuki. Introdukcja stanowi miłe rozwinięcie wprowadzenia do oryginalnej DUNE 2, zaś kolejne, pojawiające się bardzo często filmiki bardzo sprawnie ilustrują przebieg wielkiej wojny, w której samym środku znalazł się gracz. Podczas przerywników filmowych, najczęściej widzianą osobą jest Mentat — doradca rodu, którego zadanie polega na przedstawieniu sytuacji na froncie oraz wyznaczeniu graczowi zadań. Trzeba przyznać, że aktorzy dobrani zostali wyśmienicie. W rolę Mentata dzielnych Atrydów wcielił się sam John Rhys–Davies, co nie wymaga chyba komentarza. Z kolei doradca Harkonennów jest zimny i z gruntu zły — podobnie jak jego przełożeni. Mentat Ordosów zaś, to paranoik, i to interesowny: wszystko rozpatruje pod kątem ewentualnych korzyści. Przerywniki filmowe dbają o klimat gry oraz o odpowiednie przedstawienie wydarzeń — równorzędnie z działaniami na froncie, toczą się dworskie intrygi oraz rozgrywają prywatne gierki wielkich tego świata.

A WERDYKT?

DUNE 2000 pojawiło się i zawiodło. Wielkie obietnice spełzły na niczym, zaś tak dla twórców gry jak i graczy lepiej byłoby, gdy DUNE 2000: LONG LIFE THE FIGHTERS nigdy nie ujrzała światła dziennego. Twórcy (tfu! tfurcy!) jedynie zszargali swą niezłą dotąd reputację, zaś nam, do których adresowany jest ten produkt, pozostał chyba tylko niesmak. Dlaczego zatem tak wysoka ocena? Bo DUNE 2 wciąż pozostaje tym pierwszym i najlepszym RTS-em. A twórcy remake'u niczego w oryginale nie popsuli. Po prostu, poza grafiką i paroma słowami w tytule, niczego nowego nie dodali.

KNIGHTS & MERCHANTS

W przyrodzie nic nie ginie...

Firmy Blue Byte i Topware Interactive mają ze sobą wiele wspólnego. Łączy je nie tylko niemieckie pochodzenie, ale

i podobne pomysły. Oto bowiem piękną B.B. porzucili dwaj specjaliści od THE

SETTLERS — grafik oraz programista, aby zasilić szeregi Topware. Dla graczy nie mogło stać się lepiej. Blue Byte nie ucierpiała, a Topware przydali się sprawdzeni ludzie.

Oj, przydali. Widać to po KNIGHTS AND MERCHANTS — „ekonomiczno-strategicznym" debiucie Topware. Twórcy z Blue Byte wyraźnie zdominowali autorski szwab... ups, sztab oczywiście.

UROCZA RZECZYWISTOŚĆ

Akcja KAM rzuca graczy w środek wielkiej, średniowiecznej wojny domowej. Wyrodny syn prawowitego króla, Lothar, obrócił się przeciwko ojcu, a co za tym idzie, przeciw imperium. Wojska zdrajcy od dłuższego czasu zwyciężały na wszystkich frontach, przez co wierni poddani króla stanęli w obliczu śmierci lub niewolniczej służby u stojącego u bram stolicy uzurpatora. Pozostała już tylko jedna twierdza, wszyscy wielcy dowódcy uciekli, wielu baronów i hrabiów, skuszonych możliwością szybkiego wzbogacenia się u boku okrutnego Lothara, opuściło dobrego króla. Mówiąc krótko — z braku lepszych kandydatur, zwrócono się do ciebie, abyś rozgromił przeważające liczebnie wojska wroga. W ciągu 20 misji, przyjdzie ci tworzyć nowe grody, walczyć z hufcami rycerzy Lothara oraz oswobadzać okupowane przez wyrodka ziemie.

Nie przypadkiem wspomniałem na początku o wiekowej grze THE SETTLERS oraz jej

autorach z ekipy Blue Byte. Każdy, kto grał w „Osadników", poczuje się w KAM jak we własnej chacie. Topware zachowało klimat i ogólne zasady bratniego produktu równie bratniego Blue Byte, dodając kilka własnych, ciekawych rozwiązań.

Istotą gry jest tworzenie sprawnie działających miast i grodów, dbanie

o ich rozwój oraz, nieco na drugim planie, militarna ekspansja. Podobnie jak w THE SETTLERS, wszystko rozgrywa się w czasie rzeczywistym. W tym przypadku oznacza to... zilustruję na przykładzie drwala: drwal ścina drzewo, czyli kilkakrotnie uderza toporem w jego pień, potem zanosi kłodę do swego domu. Stamtąd zabiera ją pomocnik, który zanosi kłodę do tartaku, gdzie zostanie pocięta na deski. Deski, z kolei, powędrują do tych, którzy ich akurat potrzebują — do budowy domów, do wyrobu broni etc.

Administrator grodu może być dumny. Ludzie pracują, tworzą towary, inni z nich korzystają i tak dalej. To, co jest jednak najważniejsze, to fakt,

że to wszystko widać. Z kominów snuje się dym, cieśla pracuje przed domem piłą typu „moja–twoja", wiatrak młyna obraca się ze skrzypieniem, zaś zboże na polu pod lasem ślicznie faluje. Do tego, wszędzie kręcą się ludzie. Jedni coś noszą, inni właśnie udają się na posiłek, niektórzy chodzą bez celu. I o ile w THE SETTLERS wszystko było bardzo wyraźnie pokazane, o tyle w KNIGHTS AND MERCHANTS przy większej ilości budynków robi się naprawdę tłoczno. Poza tym Topware zainstalowała kamerę pod nieco innym kątem niż Blue Byte, dzięki czemu akcja gry obserwowana jest prawie idealnie z góry.

Wracając do bardziej przyziemnych rzeczy, należy zauważyc, że usprawniony został system budowy dróg. W przeciwieństwie do THE SETTLERS, ilość roboli od noszenia wszystkiego i wszystkich zależy tylko i wyłącznie od gracza, nie zaś ilości postawionych na drodze chorągiewek (znający THE SETTLERS wiedzą, o co chodzi). Aby zatem nie było żadnych zatorów na drogach, można je poszerzać, prostować i usprawniać w taki sposób, jaki tylko przyjdzie do głowy. Jest to bardzo istotne, gdyż jedynie po drogach przenoszone mogą być wszelkie towary. Sprawny transport odgrywa w KNIGHTS AND MERCHANTS bardzo, ale to bardzo istotną rolę. Opoznienia oznaczają straty, gdyż jeśli broń nie zostanie wyprodukowana i przeniesiona do warowni odpowiednio szybko, wstrzymana zostanie produkcja nowych jednostek, a co za tym idzie — ewentualna ofensywna. Dlatego właśnie należy zadbać o dobre rozmieszczenie budynków. Drwal winien pracować niedaleko warsztatu cieśli, gospodarstwo blisko młyna, ten zaś — opodal piekarni.

Duże brawa za opracowanie terenu gry: wszystko jest widoczne jak na dłoni — doliny, góry, wstążki rzek, lekkie opadanie i wznoszenie się terenu...

I nie są to jedynie dekoracje. Jeśli pragniesz wznieść jakich gmach na bardzo nierównym terenie — ekipa budowlana zniweluje wpierw grunt, aby budynek miał solidne podłoże. Tak samo jest w przypadku budowy dróg. Kolejnym elementem, rzucającym się w oczy, jest potrzeba karmienia poddanych. Jedzenie w KAM okazuje się niezbędne, aby w ogóle utrzymać przy życiu poddanych. I kolejny plus za przemyślany i podchwytliwie opracowany system budowy dróg. Z racji, że poddani pożywiają się jedynie w gospodach, należy zadbać aby jadłodajnie te nie znajdowały się zbyt daleko szlaków transportowych czy warsztatów pracy. Spyża występuje w KNIGHTS MERCHANTS w postaci kiełbasy (dużo kalorii), chleba oraz wina (wg twórców gry, alkohol ma najmniej kalorii — nie zgadzam się i znam jeszcze kilku, którzy mnie poprą). Ilość kalorii ma tu znaczenie o tyle duże, że zjedzenie przez pracownika dwóch bochenków chleba jest równoznaczne z wchłonięciem jednej kiełbasy. Cywile, jak mówiłem, chodzą pożywiać się do gospody. Głodnym wojownikom z kolei, jadło donoszą tragarze — wystarczy w menu oddziału zaznaczyć ikonę „karmienie". Co ciekawe, wojom ilości kalorii nie robią większej różnicy. Nieważne czy damy im pęto kiełbasy, czy flaszkę wina. Najwyżej nie pośpiewają...

PRODUKCJA: Topware Interactive

WYMAGANIA: P-100 24 MB RAM 2 MB SVGA

UWAGI: Wow, to nie jest głupi klon The Settlers!!

WAR WITHOUT END

Co istotne, w KAM bardzo silny jest ern.. pierwiastek wojenny. W grze dostępne są chyba wszystkie co istotniejsze jednostki z epoki, w której rozgrywa się akcja. Są zatem zwykli piechociarze z siekierami i pałkami, ochrzczeni mianem żołdaków, mamy pikinierów, halabardzistów, łuczników i kuszników, a także lekką oraz ciężką jazdę. O ile tradycyjna piechota pełni rolę zwykłego mięsa armatniego, którego głównym zadaniem jest obrona łuczników/kuszników, tyle jazda ciężka i lekka to prawdziwa elita. Ogromne koszty produkcji okutych w zbroje jeźdźców oraz ich rączych rumaków rekopensowane są niezwykłą sprawnością bojową jazdy. Należy także zaznaczyć, że podczas bojów przyjdzie dowodzić w zasadzie samymi oddziałami. Można stworzyć pojedynczego żołnierza, jednakże w praktyce jest to działanie tyleż przyjemne, co bezsensowne. Po zaznaczeniu kursorem warowni, wybieramy żołnierzy, jakich chcemy tworzyć. Ilu wojaków jednego rodzaju stworzymy za jedną wizytą, tylu będzie składać się na oddział.

Gotowe oddziały można łączyć, dzielić, a także zmieniać ustawienia wojsk. Można przesuwać wojska na lewo lub prawo, aby ustawić je na wprost celu ataku. Pojawia się tylko jeden szkopuł — algorytm sterujący przemieszczaniem żołnierzy podczas zmiany szyku nierzadko szwankuje i chłopaki potrafią kręcić się bezradnie.

Każdy rodzaj wojska potrzebuje uzbrojenia. Żołdakom wystarczy siekiera, jednak elitarne jednostki będą potrzebować już pancerzy, pik, tarcz, halabard i tak dalej. Każdemu według potrzeb. Zasług nie uwzględniamy.

BEZ WYJŚCIA

KNIGHTS AND MERCHANTS wydane zostało w kilku wersjach językowych. W tym — polskiej. Czasem naprawdę miło usłyszeć to swojskie „Dawać żarcie!" albo „Odziaaat, w prawo!", toteż polonizację należy zaliczyć in plus dla „Rycerzy i kupców". My tu o plusach... a gdzie umieścić KAM na drabinie gier komputerowych?

Mówiąc najkrócej, jest dobre przejście od THE SETTLERS 2: VENI, VIDI, VICI do nadchodzącej wielkimi krokami trzeciej części „Osadników". Czy gra będzie wciąż atrakcyjna po ukazaniu się SETTLERS 3? Zobaczymy. Póki co, zaczyna zwracać się wprowadzona przez Topware polityka niskich cen. Nawet średnia gra dobrze się sprzedaje, jeśli jest niedroga. A jeśli gra jest znacznie powyżej średniej? KNIGHT AND MERCHANTS jest z pewnością warta polecenia. Nie wiem, jak w Topware z rycerzami, ale i autorów, i marszandów mają łebskich.

Return Fire

Najmłodszy skacze po flażkę.

Czym można zajmować się podczas długich, nudnych godzin biurowego życia? Można faszerować się kolejnymi porcjami kofeiny. Można wykonywać telefony na party line. Nie od rzeczy jest wreszcie wykorzystywanie komputera z darmowym dostępem do Internetu. Tam, jak wiadomo, większość pracowników, nierzadko wykorzystując firmowe karty kredytowe, odwiedza strony XXX by szukać dziury w całym. Jesli natomiast uda się zorganizować w paczkę kilku młodych, biurowych współwięźniów, to otworem staje świat sieciowych zmagań.

RETURN FIRE 2 oczywiście posiada także tryb przeznaczony dla pojedynczego gracza. Biorąc jednak pod uwagę fakt, że zmaganie ze sztuczną inteligencją peceta nie jest zbyt ambitnym zadaniem, a wygrana przynosi mniej satysfakcji niż odebranie dziecku lizaka, to właśnie dla gry wieloosobowej ta gra została stworzona.

Jej idea jest banalna — już każdy chyba wie, co oznacza dostępny w grach typu FPP tryb „capture the flag". Nie każdy? Wyjaśniam — chodzi o zdobycie flagi umieszczonej w głębi terytorium wroga i dostarczenie jej do własnej bazy.

Zazwyczaj jest to jedynie jedna z możliwości gry wieloosobowej — w tym jednak przypadku legła ona u podstaw scenariusza gry.

Najpierw, podczas trzynastu misji ćwiczebnych, zapoznajesz się z możliwościami różnych konfiguracji sprzętu. Dopiero po przebrnięciu przez obóz szkoleniowy, cała obfitość uzbrojenia zostaje oddana do twej dyspozycji. A mamy tu czołg, wyrzutnię rakiet, jeepa, samolot, śmigłowiec i kuter torpedowy. Ty kierujesz całą tą samobieżną bandą.

Celem gry jest — co? — tak jest, zdobycie flagi umieszczonej w bazie przeciwnika. „Baza" to rozrastający się z każdą misją system murów obronnych, najeżony wyrzutniami rakiet ppanc oraz ziemia–powietrze, otoczony stanowiskami karabinów maszynowych oraz polami zasieków. Z czasem w grze zaczynają pojawiać się także i fałszywe bazy, mające za zadanie odwrócić twą uwagę od właściwego celu.

Aby zdobyć flagę, należy najpierw nieco zmiękczyć przeciwnika. Dokonuje się tego przy pomocy broni ciężkiej — czołgu, wyrzutni rakiet lub lotnictwa. Ich zadaniem jest zniszczenie linii obrony i otwarcie drogi dla łazika lub kutra torpedowego, który może błyskawicznie przechwycic flagę i wrócić z nią do bazy (pozostałe pojazdy nie mogą przenosić flagi). Na szczęście, na początku każdej rundy otrzymujemy do dyspozycji pewien zapas sprzętu — biorąc pod uwagę nieuniknione duże straty własne, wymiana zniszczonych maszyn na nowe jest nieuchronna.

Nie muszę chyba dodawać, że przeciwnik robi w tym samym czasie dokładnie to samo: zmiękcza nas; musimy więc dzielić czas pomiędzy nadgryzanie jego bazy i ochronę własnych włości. Osobną kwestią jest sprawa zniszczenia pojazdu wroga przewożącego zdobytą przez niego flagę — aby upolować takie zwinne maleństwo, czasami trzeba się naprawdę napocić.

Co do wrażeń z gry — ma ona dość przeciętną oprawę graficzną, nie należy się tu spodziewać żadnych fajerwerków. Świat gry to najczęściej archipelagi wysp, czasami połączonych mostami (zniszczenie ich może wydatnie zniechęcić przeciwnika do przeprowadzania ataków drogą lądową), u których wybrzeży stacjonują lotniskowce transportujące helikoptery, samoloty i kutry. Grafika jest dość monotonna poza budowlami o znaczeniu taktycznym znajdziemy tu jedynie rozrzucone gdzieniegdzie kępy drzew. Również nie rewelacyjnie wyglądają efekty specjalne — po INCOMING moje oczekiwania co do realizacji wybuchów znacznie wzrosły:)

RF2 polecam zapalonym maniakom rozgrywek sieciowych — grac można przez modem, po sieci lokalnej, przez bezposrednie połączenie kablowe oraz przez internet (na darmowym serwerze Mplayer.com). W trybie single player zabawa nudzi się dość szybko. W kilka osób natomiast, gra się naprawdę nieźle. Wcale się nie zdziwię, jeśli niebawem usłyszę w jakimś urzędzie: „nudno — robim flagie?".

THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99

- Renderowane autentyczne stadiony wszystkich klubów Premier League
- Wszystkie nazwy, przydomki, godła i symbole klubów
- Rewolucyjny system łączności EAMails
- Ponad 800 drużyn klubowych
- Ponad 700 nazwisk menedżerów
- Ponad 13 tysięcy graczy wyszukanych przez fanów z całej Europy
- Poznasz smak walki we wszystkich rozgrywkach europejskich, a także w lidze niemieckiej, hiszpańskiej i włoskiej, ale tylko, gdy będziesz najlepszy!
- Wszystkie informacje i dane statystyczne Premier League aktualne na sezon 98/99!

JEDYNA oficjalna symulacja zarządzania klubem angielskiej Premier League

IPS COMPUTER GROUP

Szczegółowe informacje: IPS Computer Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. 642 27 66, 642 27 68.
http://www.ipscg.waw.pl

EA SPORTS

Software ©1998 Electronic Arts EA SPORTS, the EA SPORTS logo and EA MAIL are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries All rights reserved. © The F.A. Premier League Limited 1998. All The F.A. Premier League Club logos are trade marks of the respective Clubs and are used with the kind permission of the respective owners QSound and the Q Logo are registered trademarks of QSound Labs, Inc Mitre Sports is the official and exclusive supplier of balls to The F.A. Premier League Manufactured under license from The F.A. Premier League Ltd. No association with nor endorsement of this product by any player or manager is intended by the license granted by The F.A. Premier League to Electronic Arts

ator Umugi

Fields of Fire

FIELDS OF FIRE to gra rozgrywająca się w czasach Wielkiej Kolonizacji, kiedy to o wpływy w Nowym Świecie walczyły ze sobą europejskie mocarstwa. Fabuła opowiada o militarnym meczu Anglia — Francja, rozgrywającym się oczywiście w Hameryce.

Możesz stanąć po stronie jednego z tych dwóch państw, by wcielając się w jedną z postaci wykopać wroga z kontynentu. Każda ze stron dysponuje kilkunastoma bohaterami, różniącymi się od siebie kilkoma cechami (Anglicy mają postaci trochę więcej i nieznacznie lepszych). Bohaterowie należą do różnych ras, płci i profesji. Są biali leśnicy, traperzy i myśliwi, wysocy oficerowie, prości artylerzyści, ale i naiwni indiańscy wodzowie i zwykli wojownicy (myślą, że za pomoc spotka ich nagroda inna niż kulka w łeb — HA! HA! HA!) oraz podstępne kobiety, wolące sztylet od pistoletu. Wybór postaci nie ma większego znaczenia: i tak scenariusze będą takie same, a podczas ich wykonywania często będziemy mieli pod komendą również innych bohaterów. Nieważne, czy wcielimy się w generała, indiańskiego wodza czy kobietę, co jakiś czas dostaniemy pod komendę spore oddziały (Czerwony dowodzi bladymi twarzami? Ha, nie przeżyłby pięciu minut w tamtych czasach).

Jak już się zapewne zorientowaliście, FIELDS OF FIRE to gra strategiczna z elementami RPG, elementy te jednak występują w niej nader skąpo. Wystarczy pominąć fakt, że występują w FOF bohaterowie, zignorować (ubogi) rozwój jednostki oraz ominąć szerokim łukiem sklep, w którym za pieniądze możemy kupować różne wyposażenie, a otrzymamy pospolity RTS. W czasie rozgrywki teatr działań obserwujemy pionowo z góry, co sprawia, iż naszym małym i brzydkim podopiecznym widać tylko kapelusze, a nierzadko można nie rozpoznać munduru. Misje, które dostajemy odwiedzając budynek dowódczy w forcie, polegają zwykle na zdobyciu jakiegoś obiektu albo rozwaleniu wrogiego oddziału lub dowódcy. W tym samym budynku możemy wziąć do oddziału innych bohaterów, często mamy również do dyspozycji regularne oddziały wyposażone w muszkiety. Gdy już zdecydujemy, kim chcemy dowodzić, powinniśmy rozstawić straże w forcie (uwaga! żołnierze „widzą" tylko do przodu) i przeprowadzić zwiad, by zorientować się w topografii terenu i pozbierać interesujące nas gadżety. Dobrze jest też zapolować na zwierzynę, by później w sklepie wymienić futra na mundur wroga, upgrade broni, amunicję, mapy i inny ułatwiający życie sprzęt. Gdy już to wykonamy, zbieramy oddział lub grupę bohaterów i metodycznie przeszukujemy teren w poszukiwaniu celu naszej misji, po drodze eksterminując wszystkich, którzy się nam napatoczą. Następnie, spokojnie wracamy do fortu, by zaplanować polowanie na wilgotne jeszcze bobry.

Grafika gry jest fatalna. Wszystko jest płaskie, maciupkie i rozłazi się na pojedyncze piksele. Często ciężko jest rozpoznać po wyglądzie przeznaczenie budynku lub jednostki. Generał wygląda prawie tak, jak uzbrojony w łuk Indianin w barwach bojowych, a budynek dowodzenia przypomina stodołę. Podłoże wygląda, jakby było namalowane plakatówką na płaskiej tekturze. Wszystko jest straszliwie monokolorowe. Animacja również jest straszna. Co ja mówię? Animacji prawie nie ma! Postacie przypominają „żetony" płynące nad terenem. Na uwagę zasługują tylko filmiki pojawiające się pomiędzy zadaniami i czasem po uzyskaniu nowej umiejętności. Są zrealizowane w całkiem niezłej rozdzielczości i pozwalają nauczyć się czegoś nowego o tamtych dzikich czasach. Dźwięk również mi się nie spodobał — niby nic konkretnego nie można mu zarzucić, ale brzmi tak jakoś sztucznie i nie pasuje do reszty.

W ostatnim słowie chciałbym powiedzieć, iż w FIELDS OF FIRE można pograć i czerpać z tego dużo przyjemności. Trzeba do tego tylko zapomnieć o wrażliwości estetycznej, przestać myśleć o historycznych realiach i przenieść się w „wymyślony" świat doby wielkiej kolonizacji, świat rządzący się własnymi prawami.

PRODUKCJA: Empire Interactive

WYMAGANIA: P-133 16 MB RAM

UWAGI: Niezbyt dobra, proszę bobra.

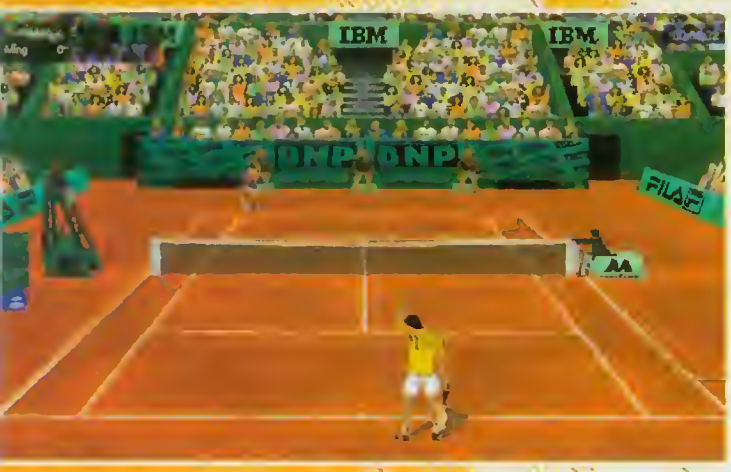
ROLAND GARROS

Ach, zapachniało kupą (szmalu)...

setbol
Bamse

W ostatnich latach stacje telewizyjne na całym świecie zwietrzyły nowy interes — tenis ziemny. Coraz częściej, nie ruszając się z domu, możemy obejrzec jakiś wielki turniej z udziałem gwiazd z pierwszych miejsc rankingów ATP i WTA. Dzięki komputerom zaś, bierzemy w takich turniejach udział.

ROLAND GARROS 98 oferuje nam możliwość rozegrania jednego meczu, całego turnieju, bądź też prowadzenia kariery jakiegoś zawodnika. Jesli chodzi o grę, do dyspozycji mamy pojedynczą i podwójną — w deblu mo-



żemy sterowac nawet wszystkimi czterema graczami, ale będą oczywiście potrzebne dwa joysticki. Możemy grać na 19 najsłynniejszych kortach tenisowych świata, włączając w to oczywiście wielkoszlemowe Flushing Meadows, Wimbledon i przede wszystkim — paryskie Roland Garros.

Trójwymiarowa grafika nie jest najwyższych lotów: postacie zawodników są małe, piłeczka mikroskopijna. Trzeba przyznać — trybuny wyglądają w miarę nieźle. Grę możemy obserwować jedynie z dwoch kamer, ustawionych za plecami zawodników. Kamery nie są w pełni statyczne — wykonują drobne ruchy, ktore jednak nie mają większego wpływu na sposób pokazywania rozgrywki. Operatorzy zaczynają wariować dopiero przy powtórkach najładniejszych akcji: to zbliżenie, najazd, to znów szybki obrót... Replaye wyglądają naprawdę fajnie. Oprocz nich zaprojektowano kilka fajerwerków cieszących oko. Byłem mile zaskoczony, kiedy mój zawodnik, czekając na serwis rywala uderzył rakietą w tył buta (zawodowi tenisiści często tak robią; obejrzyjcie w telewizji mecz np. Sergi Bruguery). Miłe wrażenie zrobiły na mnie jeszcze aplauz widowni — przekonywający okrzyk podziwu i entuzjazmu (choć szkoda, że zawsze taki sam) oraz dykcja sędziego. Kiedy wymówił słowo „égalité", poczułem się, jakbym oglądał prawdziwy turniej French Open.

Gra się... jak to w tenisa — pac–pac. Najskuteczniejszą taktyką jest oczywiście „serve and volley". Trzeba jedynie uważać, aby nie nadziać się na sprytne półloby. Druga zabójcza broń to „dropshot", czyli mięciutkie przerzucenie piłeczki tuż za siatkę. Obie techniki można łączyć — takim rolandgarrosowym combosem jest sekwencja: dropshot, długi strzał w róg, a na końcu wolej. Jeśli to drugie uderzenie poszło rzeczywiście w róg, nie ma jak się przed taką serią obronić.

To, co wkurza w rozgrywce, to potworne loby, których komputerowy przeciwnik używa co sekundę. Piłeczka leci gdzieś w górę, po czym spada z prędkością światła, tak że mały piksel na korcie, który ma być jej cieniem, widoczny jest zaledwie przez ułamek sekundy. Oczywiste jest, że nie ma jak dojść do takiej piłki, a nie można liczyć, że uda nam się ją odbić, kiedy już dotknie nawierzchni. Niestety, rozgrywka jest przez to nie tyle trudna, co straszliwie monotonna.

Sytuacji nie ratuje nawet dość bogata gama ekwilibrystycznych zagrań, typu uderzenie za plecami czy efektowny pad w bok, po którym, notabene, zdobywa się większość punktów. Dziwi mnie tylko, że mimo iż grałem w ROLAND GARROS 98 ładną chwilę ani razu nie ujrzałem najbardziej szalonego zagrania, jakie kiedy kiedykolwiek wymyślili tenisiści: uderzenia tyłem, między nogami. Takie cudo, a wygląda na to, że programiści w ogóle o nim nie pomyśleli. I wciąż tylko robią nam loba...

To na pewno nie jest ciekawa gra. Nikogo do niej nie zachęcam. Chyba, że ktoś już wcale nie umie się oderwać od tenisa.. Ale nie. Wtedy też nie — lepiej iść na korty albo chociaż obejrzeć turniej w telewizji.

PRODUKCJA: Microfolie's/Runn Software

WYMAGANIA: P-100 12 MB RAM

UWAGI: Wolę ten turniej obejrzeć w telewizji...

PRODUKCJA:
Rogue/Activision

WYMAGANIA:
P90 16 MB RAM

UWAGI:
Teraz czekamy na Quake III

GROUND ZERO

Drugi z zaplanowanych dodatków do QUAKE2 wreszcie wylądował na półkach sklepowych. Niestety, UNREAL postawił poprzeczkę tak wysoko, że każde nowe Kwacząłko wydaje się brzydkie...

Brzydkie to może za mocne słowo, powiedzmy... „przeciętne". Po prostu, nie ma w nim wystarczającej ilości nowych rozwiązań, aby na dłużej przyciągnąć gracza. Dawno temu Rogue wydała mission pack do pierwszej części QUAKE I był to naprawdę doskonały produkt. Niestety, nie można tego powiedzieć o ich najnowszym dziele, choć w GROUND ZERO gra się całkiem przyjemnie.

Napis na pudełku informuje o czternastu poziomach gry single player i dziesięciu mapach deathmatch. W rzeczywistości, poziomów jest piętnaście (licząc z ukrytym levelem bonusowym), a map „DM" prawie tyle samo! Dokładnie, czternaście nowych mapek, przeznaczonych do zbiorowej eksterminacji! Niestety, tylko kilka z nich prezentuje godny uwagi poziom wykonania. Reszta jest płataniną pokoi i korytarzy, szybko nudzącą gracza i nie dającą przyjemności z gry. Na uwagę zasługuje poziom DM14, przemyślana przeróbka klasycznego „The Edge" — gra na tej mapie nabiera zupełnie nowego wymiaru.

O fabule nie ma nawet co wspominać, jest banalna aż do bólu. Wysyłanie sił interwencyjnych na Stroggos stało się już obsesją wszystkich twórców dodatków. Nie inaczej jest w GROUND ZERO — tym razem latające cygaro bohatera rozbija się na powierzchni planety nie z powodu kolizji, lecz za sprawą bardzo mocnego pola grawitacyjnego, przyciągającego malutki statek z olbrzymią siłą. Dowództwo nakazało odszukanie generatora pola i unieszkodliwienie go. Zapewniam was, nie będzie to łatwe.

Trzy nowe potwory będą starały się zrobić wszystko, aby uprzykrzyć wam życie. Potrafiący łazić po suficie Stalker pluje zieloną flegmą, jednak nie jest bardzo groźnym przeciwnikiem. Strzeżcie się raczej wieżyczek zamontowanych na ścianach i suficie, bo potrafią nieźle przyłożyć, a same wytrzymują dwa bezpośrednie trafienia z rakiety. Na końcu czeka Carrier, wyposażony w dwa chainguny, railgun oraz wyrzutnię granatów. Brrr... Jakby tego było mało, może teleportować „latawce" zapewniające mu ochronę. Słowo honoru, trudno to bydlę posłać do piachu.

Mapy robią dobre wrażenie, widać przywiązanie twórców do detali oraz próby oderwania się od standardowego schematu „naciśnij przycisk, otwórz drzwi". Bardzo interesująco wykorzystano mechanikę płynów w ukrytym levelu, radzę to zobaczyć. Miło zaskoczyły mnie występujące w grze pułapki. Część z nich, na przykład zapadające się do jeziora lawy ścieżki, zawsze zakończą życie gracza przy pierwszym kontakcie. Dlatego radzę dość często korzystać z opcji SAVE, w końcu po to została stworzona. Ruchomych elementów map jest w GROUND ZERO naprawdę sporo. Nie raz przyjdzie wam uciekać w panice przez walącym się sufitem, przebijającym się przez skały pociągiem górniczym, czy też zwykłym dźwigiem, który przy bliskim kontakcie grozi natychmiastowym squishem.

Nowe giwery i artefakty najlepiej prezentują się w deathmatchu. Gracze biegający z piłą łańcuchową wywołują atak śmiechu, jednak spotkanie z ich zabawką do zabawnych nie należy. Fani QUAKE z radością powitają lekko przerobiony super nailgun oraz plasma beam — odpowiednik spawarki. Jest też nowa wersja wyrzutni granatów, strzelająca minami z czujnikiem ruchu.

Najciekawszym dodatkiem do deathmatcha są sfery. Różnokolorowe kule, wiszące nad głowami graczy je posiadających, potrafią czynić cuda. Na przykład Defender Sphere strzela do każdego, kto zaatakuje jej posiadacza, a obrażenia zadawane przez wrogów dzielone są na pół pomiędzy gracza i sferę. Hunter's Sphere aktywuje się po śmierci właściciela — goni jego zabójcę tak długo, aż dopadnie i zada poważne obrażenia. Idealna zemsta zza grobu. Nic jednak nie może równać się z bombą antymaterii — w zatłoczonym pokoju eksplozja może zabić nawet kilkanaście „osób"! Dorzućcie do tego odpowiednik holodiuka, a obraz deathmatch w GZ będzie prawie pełny. Zabawa jest ciekawsza niż gra single player...

Mission pack GROUND ZERO nie jest złą grą. Miejscami bywa nudnawy i wtórny, są jednak momenty genialne. Fani Q2 nie powinni być zawiedzeni: dostają trochę świeżego mięska, które utrzyma ich przy życiu do czasu premiery SIN i HALF-LIFE.

Konkurs Warhammer

Szczęśliwe Rozwiązanie!

Ho, ho (jak mawia Święty Mikołaj), ile to osób gra w Warzone i Warhammera! Albo jak dokładnie czytają artykuły w Resecie... Konkurs nie był zbyt trudny — zalała nas powódź kartek, niektóre nawet się powtarzały. Nie szkoda wam kasy na znaczki?

Oto prawidłowe odpowiedzi oraz lista zwycięzców:

WARZONE:

1) Jakie strony biorą udział w grze WARZONE?
Odp.: Korporacje (Capitol, Bauhaus, Mishima, Imperial, Cybertronic), Kartel, Bractwo i oczywiście nasz ulubiony Legion Ciemności.

2) Kiedy toczy się akcja gry WARZONE?
Odp.: XXIII wiek, czyli za tydzień.

3) Co to jest Legion Ciemności?
Odp.: Siły militarne Mrocznej Harmonii, czyli wojska „tych złych".

EARTHDAWN:

Zadaniem konkursowym było stworzenie najfajniejszej postaci do tego znakomitego erpega. Najlepszą postacią okazał się Powietrzny Łupieżca Nicolai, dzieło Piotra Płockiego.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY:

1) Jak się nazywa system bitewny, rozgrywany w Starym Świecie?
Odp.: Warhammer Fantasy Battle.

2) Jaka jest największa wydana kampania do WH?
Odp.: Wewnętrzny Wróg.

3) Co oznacza nazwa „Warhammer" i skąd się wzięła?
Odp.: Warhammer (ang. młot bojowy); nazwa w Starym Świecie rozpowszechniona przez Sigmara Młotodzierżcę, którego magiczny młot ocalił Imperium przed zagładą.

4) Jak się nazywa najstarsze czasopismo o grach RPG w Polsce?
Odp.: „Magia i Miecz", of kross.

5) Jak się nazywa najstarsze czasopismo o grach RPG?
Odp.: „White Dwarf". „Dragon" jest trochę młodszy.

Zwycięzcy:

Michał Bachur, Bogatynia
Jacek Bąk, Środa Śląska
Kamil Buszczijew, Ruda Śląska
Łukasz Czarnecki, Warszawa
Konrad Dębowski, Kraków
Krzysztof Drzazga, Kępno
Aleksander Gajda, Żory
Marcin Gierszewski, Bydgoszcz
Jarosław Grzybek, Kielce
Michał Kansa, Łódź
Michał Kardela, Pisarzowice
Rafał Kętyreło, Wołów
Piotr Maciejewski, Warszawa
Tomasz Nowacki, Poznań
Szymon Pierzyński, Poznań
Piotr Płocki, Tomaszów Mazowiecki
Mikołaj Ratka, Gliwice
Łukasz Romaniuk, Łódź
Martin Sal, Warszawa
Łukasz Skarżyński, Białystok
Daniel Starczewski, Michałów
Marcin Stępień, Wrocław
Łukasz Suchorski, Miłosław
Krzysztof Suski, Luban
Maciej Sykuła, Człuchów
Mariusz Śmigiel, Bydgoszcz
Łukasz Żak, Białystok
Łukasz Żakiewicz, Wrocław

KONKURS DLA OPUSZCZONYCH:

Odpowiedzi:

1. W jakie postaci może wcielić się gracz, zaczynając grę?
Beard, LA Jay, Ex-Cop, Rex Hardy, Foetoid, Nim Soo Sun, Nutta, Sceptre, Jo, Cuvel Clark, HK5, Nubia, Mofisto, Cerbero, Slick, Lokasenna.

2. Jakiego akceleratora wymaga gra Forsaken do uruchomienia się?
Nie wymaga żadnego.

3. Jak nazywa się procesor Intela pozbawiony pamięci podręcznej drugiego poziomu?
Celeron.

ZWYCIĘZCY:

Piotr Golik, Baniocha
Bogdan Iwański, Płock
Piotr Jarnot, Oświęcim
Krzysztof Krzyżanowski, Rumia
Franciszek Musiel, Dzierżoniów
Sylwester Sadowski, Głogów
Arkadiusz Schmidt, Wrocław
Marcin Stelmaszczyk, Lublin
Tomasz Świderski, Sopot
Anna Wilczyńska, Płock

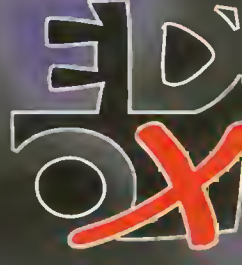
Wszystkim zwycięzcom serdecznie gratulujemy. Nagrody wyślemy pocztą.

Red_Aktzyjny Schtapp Konkuhrsowy

Czy masz już DOSYĆ ciągłych komunikatów Twojego PeCeta o małej pamięci RAM, małej ilości miejsca na twardym dysku, wolnym procesorze, braku akceleratora...

Chcesz to ZMIENIĆ wpadnij do nas!!! Zbudujemy Ci komputer marzeń a w rozliczeniu przyjmiemy Twój stary!!! Będziesz miał pewność, że wszystko co uruchomisz zadziała a gra będzie płynna. Nie trać czasu dzwoń!!!

W ofercie także:
✓ faksmodemy
✓ skanery

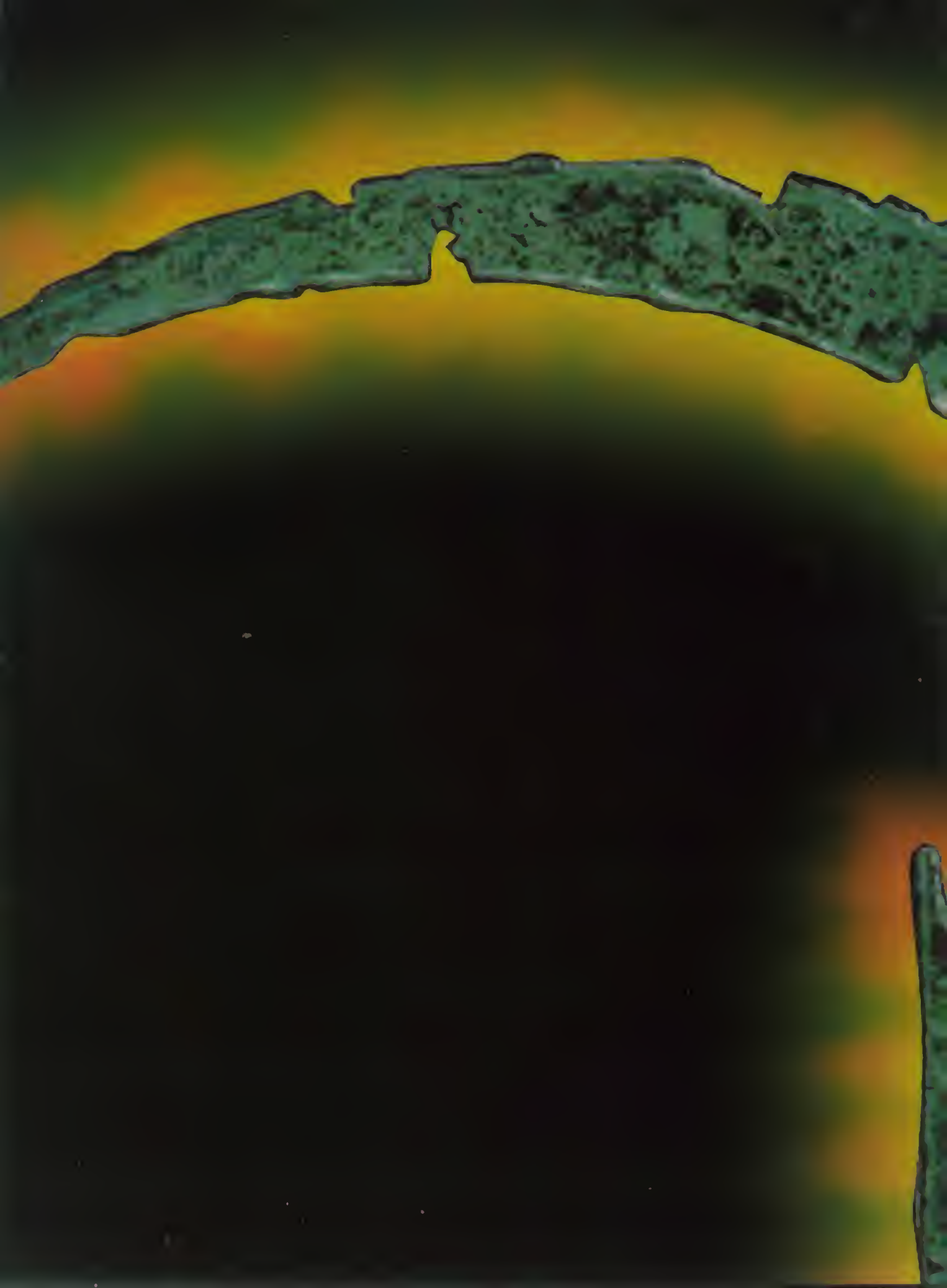


ZAPRASZAMY!!!

EDOX s.c. ul. E. Ciołka 8 pok.118, 01-402 Warszawa
tel/fax: (022) 36 01 22, (0602) 71 96 37; edox@zigzag.pl
pon. - pt. 9^{00} - 17^{00}, sobota 9^{00} - 14^{00}

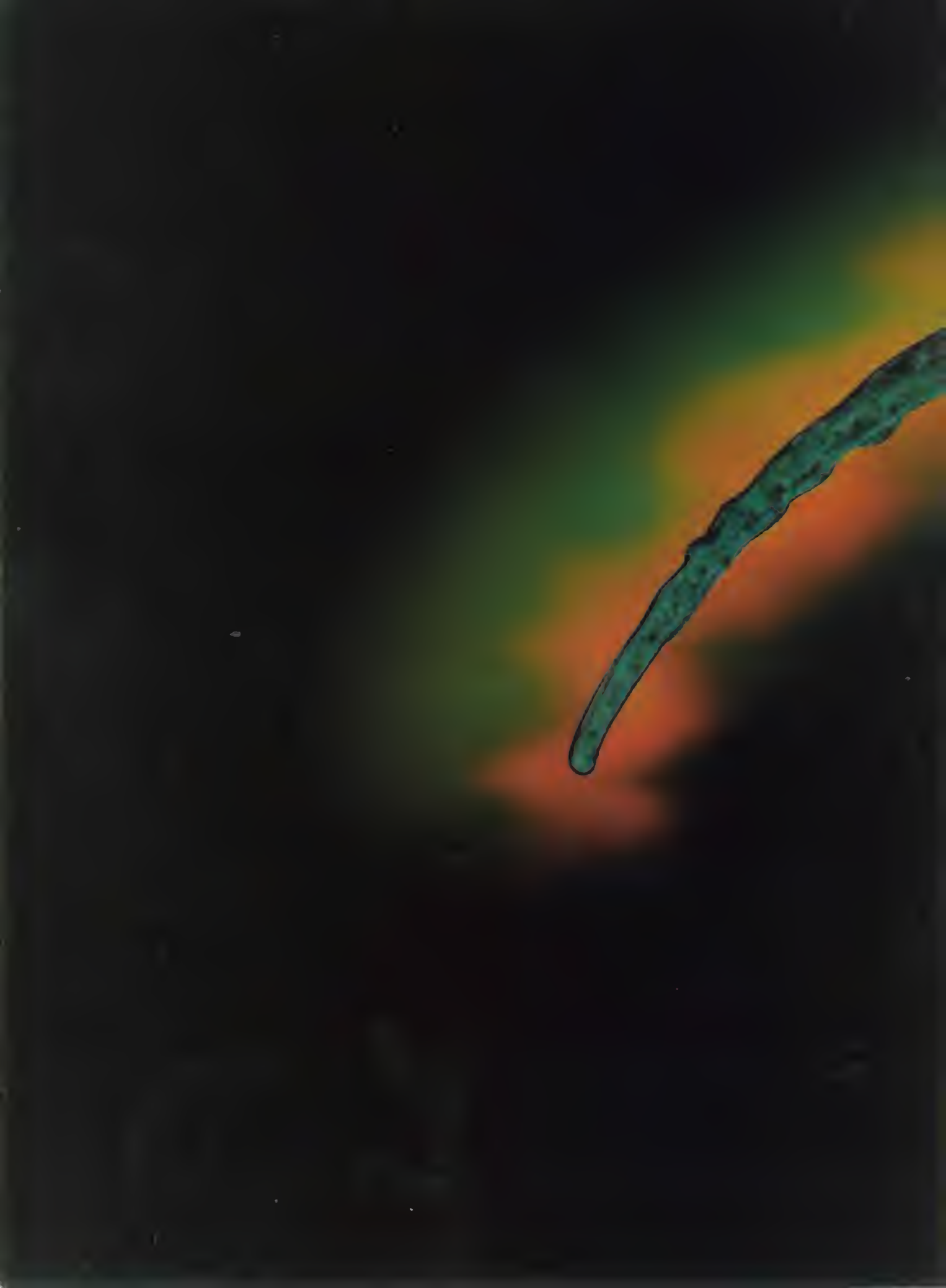
same plusy? wielki świat?

ułatwia granie



TUROK

Acclaim
Reset



PROSTA DROGA DO INTERNETU

- co daje internet
- sprzęt na początek
- połączenie dial up
- opis usług
- darmowe konta e-mail
- dostawcy usług
- Microsoft Internet Explorer 4.0 — instalacja i konfiguracja
- www
- bookmarki — co to jest i z czym to jeść
- wyszukiwarki
- i jeszcze parę innych drobiazgów

nowy numer już w sprzedaży

http://www.w-mag.com.pl

magazyn internetowy WWW

27 Listopada 1998: D-DAY

Japońska premiera konsoli Dreamcast została przesunięta o tydzień, na 27 listopada 1998 roku. Sega chce mieć pewność, że konsolę w dniu premiery będą mogli kupić wszyscy zainteresowani. A zainteresowanie jest ogromne — wiadomo, że Dreamcast będzie najpotężniejszą konsolą do gier video. Oto ostatnie informacje poprzedzające premierę tego cudownego urządzenia:

1. Dreamcast to prawdziwe dzieło sztuki. Siła przerobowa DC (procesor SH-4 200 MHz, 16 MB RAM, chip graficzny POWER VR 2ND GENERATION, 12xCD ROM) trzykrotnie przewyższa moc obliczeniową akceleratora Voodoo2 i jest 20 razy większa niż PlayStation. Zdumienie budzą dwa systemy operacyjne (Dragon dla mistrzów i Windows CE z DirectX do konwersji z PeCeta) i dodawany na płytce Internet Explorer (to plotka, ale dajemy jej wiarę). Dodatkowo, do konsoli dołączany będzie modem 33,6 kbps (wymienny!), umożliwiający połączenia między graczami i komunikację z internetem. Dreamcasta firmują: Sega, Microsoft, Nec, Yamaha i Hitachi.

2. W dniu premiery konsoli, w japońskich sklepach pojawi się pięć gier. Trzy z nich — VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE, SEGA RALLY 2 i SONIC ADVENTURE to absolutne mega-killery, które zapewnią systemowi doskonałą sprzedaż. Pozostałe dwa — PEN PEN TRICELON i SEVENTH CROSS to gry, których chwilowym zadaniem jest zapełnienie niszy rynkowej. Być może będzie też szósta gra — pochodzący z Europy shooter INCOMING.

3. Amerykański i europejski termin premiery to 1 września 1999 roku. Sega w dalszym ciągu będzie stawiać na konwersje ze swoich automatów. Na szczęście, Europa nie zostanie potraktowana na równi z Japonią — nasze wersje będą rozbudowane w stosunku do pierwowzorów. Przykład — japońska wersja SEGA RALLY 2 będzie „tylko" bezpośrednią konwersją z automatu (5 tras, 4 samochody), zaś wersja europejska dostanie dodatkowy tryb „Challenge", składający się z 40 (!) dodatkowych tras. Sega zapowiada, że podobne bonusy czekają w każdej z konwersji.

4. Oprócz czterech tytułów wspomagających start konsoli, Sega w pocie czoła przygotowuje kolejne konwersje z automatów (a jakże...). Na kolejne produkty nie trzeba będzie czekać dłużej niż sześć miesięcy — niedługo pojawią się gry: DAYTONA USA 2 (wyścig), FIGHTING VIPERS 2 (fighter), VIRTUAL ON 2 (mech-fighter), HARLEY DAVIDSON LA RIDERS (wyścig), SUPER GT (wyścig) i THE LOST WORLD (shooter na pistolet).

5. Sega będzie walczyć — po porażce na rynku 32-bitowych konsol, DC to ostatnia szansa na odbudowanie zaufania klientów. Firma przygotowuje także oryginalne gry, nie będące konwersjami z automatów. Będą więc: GODZILLA GENERATIONS (studio Toho musi być wniebowzięte), VIRTUA COP 3 (shooter na pistolet), VIRTUA FIGHTER RPG (bohaterem będzie młody Shun — ten siwy, stary pijak z VIRTUA FIGHTER), SONIC ADVENTURE (platformer 3D), BURNING RANGERS 2 (kontynuacja gry z Saturna), ECCO THE DOLPHIN (remake 16-bitowego bestsellera), JULY (RPG), SUPER BIKE (wyścig), shooter ukrywający się pod roboczym tytułem „SHOOTER", seria gier sportowych — koszykówka, hokej, piłka nożna, golf, baseball i football amerykański oraz kilka innych tytułów. Krążą też plotki na temat SONIC & KNUCKLES RPG, ale tytuł ten, ze względu na swoją infantylność, ma nikłe szanse na dotarcie do Europy.

6. W samej Japonii umowy z Segą podpisało kilkadziesiąt firm developerskich. Część z ich gier na pewno trafi do Europy, warto więc o nich wspomnieć. Capcom pracuje nad: STREET FIGHTER 3 (wreszcie!), RESIDENT EVIL 4 (trzecia część ukaże się jeszcze na PlayStation), STAR GLADIATOR 2 (fighter 3D) i kilkuczęściową grą RPG. Firma SNK — mistrzowie gier 2D — zaatakuje Dreamcasta z KING OF FIGHTERS 98 i KING OF FIGHTERS RPG. Warp kończy prace nad horrorem D2, zaś koncern NEC ostro grzebie przy erpegach SEVENTH CROSS i SENGOKU TURB. Ciekawie zapowiadają się dwie gry zespołu Climax — BLUE STINGER (horror a la RESIDENT EVIL) i LANDER (niesamowity RPG). Inne, znane miłośnikom automatów i konsol, japońskie firmy tworzące na DC to: ATLUS, ASCII, BANDAI, DATA EAST, GENKI, HUMAN, IMAGINEEER, KOEI, KONAMI, TAITO, TAKARA, XING.

7. Sega jest największym producentem automatów do gier video na świecie. Często także sprzedaje swoją technologię — na przykład firmowany przez Tecmo fighter DEAD OR ALIVE hula w salonach na automacie opartym na płycie Model 2, identycznej jak do VIRTUA FIGHTER 2. Do tej pory szczytem możliwości technicznych był automat VIRTUA FIGHTER 3 TR (pracujący na płycie Model 3 Step 2, zdolnej poruszyć 2 miliony polygonów na sekundę); Sega zdecydowała się na kolejny krok. Podczas październikowych targów JAMMA (największa na świecie wystawa automatów, naturalnie w Japonii), koncern zaprezentował swój najnowszy arcade board — NAOMI. Bebechy NAOMI to praktycznie Dreamcast z rozszerzoną pamięcią. To doskonałe posunięcie Segi — w ten sposób wszystkie gry pisane pod NAOMI można będzie bardzo szybko skonwertować na Dreamcasta. Sega pisze na NAOMI grę HOUSE OF THE DEAD 2 (shooter na pistolet) oraz BLOOD BULLET (scrollowane mordobicie), zaś Tecmo zaprezentowało DEAD OR ALIVE 2. Inne firmy, które chcą pisać gry na NAOMI, to: VIDEO SYSTEMS, SAMMY, KONAMI TAITO, JALECO, CAVE, TECMO, PSYIKO i CAPCOM.

8. Sega „przechwyciła" Bernarda Stolara, pracującego do niedawna dla Sony. Bernie był odpowiedzialny w Sony za kontakt z amerykańskimi developerami i — co widać po obecnej pozycji PSX — przekonał większość z nich do opracowywania gier na PlayStation. Efekty pracy Stolara widać już dziś. Część gier, które zapewnił Dreamcastowi Stolar, to: ALONE IN THE DARK 4, DRAKAN, MESSIAH, BLOOD 2, ODDWORLD 3: MUNCHES ODDYSEE, FIGHTING FORCE 2, POWERSLAVE 2, SHADOWMAN, DUKE NUKEM FOREVER, TOTAL ANNIHILATION 2, AGE OF EMPIRES 2, MORTAL KOMBAT 4, DRONES, AKOLYTE, GALLEON. Trzy PeCetowe killery — UNREAL, HALF-LIFE i QUAKE 3 ARENA także ukażą się na Dreamcasta, wzbogacone o opcję modemowego multiplayerowania.

9. Developerzy z Europy także pracują nad grami dla Dreamcasta. Pierwsze demo przygotował wewnętrzny zespół Sega Europe — zakodowany przez nich w 5 tygodni trójwymiarowy engine po prostu zrywa kask... Bizarre Creations pisze wyścig samochodowy METROPOLIS i coś jeszcze; powstała z byłych członków Adeline Software (LITTLE BIG ADVENTURE) grupa No Cliche pisze shootera i wyścig, zaś Francuzi z UBI SOFT zapowiedzieli RAYMAN 2 i MONACO GRAND PRIX. Zespół Argonaut ciężko pracuje nad CROC 2, Anglicy z Red Lemon (uciekinierzy z Gremlin — autorzy ACTUA

SOCCER 2) także pokochali DC. Rage Software konwertuje INCOMING i pisze dwie zupełnie nowe gry, zaś Infogrames działa przy OUTCAST i całej serii LOONEY TUNES. O licencje zabiega także kilka innych, znanych firm.

10. Na koniec trzy ciekawostki. Po pierwsze, krążą plotki, że Sega zleciła opracowanie dreamcastowego emulatora PlayStation. Możliwe też, że Sony będzie starało się storpedować premierę DC przez opublikowanie specyfikacji PSX 2. I ostatnia — niektóre źródła donoszą, że premiera PlayStation 2 planowana jest już na kwiecień 1999!

APOCALYPSE

W XII wieku Arnold, opat Citeaux, poprowadził krucjatę przeciwko siedmiotysięcznemu miastu Marmande.

Zdecydowana większość mieszkańców „zdradziła" religię chrystusową, pozostało zaledwie kilkuset chrześcijan. Kazano zrównać oksytańskie miasto z ziemią. Kapitan spytał co z owymi chrześcijanami, którzy pozostali wierni. Odparł mu biskup: „Zabijcie wszystkich. Bóg rozpozna swoich".

APOCALYPSE — najnowszy shooter firmy Activision, jednoznacznie kojarzy mi się z tą historyczną sceną. Mamy niedaleką przyszłość. Genialny osobnik znany jako The Reverend (Wielebny), odkrywa metodę na połączenie ludzkiej wiary i nauki, a dzięki temu na doprowadzenie do końca świata. Porywa cztery najbardziej wpływowe osoby na Ziemi: supergwiazdę muzyki pop, sekretarza obrony, prezesa rady naukowej i prezydenta USA. Za pomocą skonstruowanego urządzenia, Wielebny odbiera owym czterem osobom jaźnie, implantuje zalążki nowych i... wypuszcza. Kiedy przyjdzie czas, na podświadomy sygnał zalążki przebudzą się i korzystając z potęg: polityki, nauki, perswazji i wojska, uczynią z czterech poważanych postaci współczesnego świata Czterech Jeźdźców Apokalipsy — Śmierć, Wojnę, Plagę i Bestię.

Traf chce, że wraz z Treyem Kincaidem, naukowcem o usposobieniu Rambo, wpadasz na trop ponadczasowego spisku. Kincaid staje się od teraz narzędziem w twoim ręku. Musisz wraz z nim odnaleźć Niszczycieli i wyeliminować ich, jednego po drugim. Książki pisać można o tym, kto gra w APOCALYPSE wspomnianego Treya Kincarda. Otóż, co pewnie wszyscy już wiecie, Bruce Willis. Ale nie! Nie jest to znowu jakiś chaotyczny zestaw polygonów, próbujący niezdarnie naśladować geniusz Wielkiego B. Dla sporządzenia Jego postaci w grze producenci zaprosili wielkiego aktora do studia, a tam zmontowali komputerową mapę głowy Willisa, jego motion capture, a nawet tzw. „facial capture", czyli ruchy twarzy! I powiem szczerze — nieźle im wyszło. Tak więc, jeśli zdecydujecie się na APOCALYPSE, wiedzcie że czeka was kilka wspaniałych, niezapomnianych godzin z galopującym Brucem Willisem, grzejącym do wszystkiego co się rusza („Bóg rozpozna swoich") z karabinów i laserów, które przecinają wrogów na pół, bądź z dział elektrycznych, rozprowadzających przeciwników po ścianach z mocą św. Raydena.

APOCALYPSE jest grą przygotowaną dobrze, wypromowaną dobrze i zapewne dobrze się sprzeda. Cóż, należy jej się. Nowatorskie sztuczki (jak choćby wepchnięcie w grę postaci Willisa) nie okazały się kretowiskami na drodze do klienta. Wbudowano je kompetentnie i wspólnie generują zamierzony efekt — tworzą shooter, jakiego na 32-bitowce jeszcze nie było: dynamiczny, efektowny i dający mnóstwo radochy. Różnijcie wszystkich — Bóg rozpozna swoich.

Quake WORLD

Trzydzieści dwie osoby, które pomyślnie przeszły eliminacje w jednym z sześciu miast w Polsce, zagrają 7 listopada w Częstochowie. Na początku będzie runda eliminacyjna, grana na Q2DM1 z DMFLAGS 1042. Z każdej czwórki awansują dwie osoby (w przypadku remisu, dziesięciominutowa dogrywka pomiędzy zainteresowanymi, na mapie FURY). Finałowa szesnastka zagra znów „double elimination". Dzięki temu, po przegraniu tylko jednego meczu nie odpada się z turnieju i nadal można wygrać główną nagrodę. Dopiero druga porażka oznacza definitywny koniec przygód.

Wszystk[illegible]e finałowe rozegrane zos[illegible]na przy użyciu wersji 3.1[illegible] Quake2 z SV_AIRACCELERATE 10. Dozwolone jest podłączanie własnych my[illegible] i kla[illegible]atur, jednak nie będzie mo[illegible] instalować driverów. Do[illegible]ne będą sterowniki Logit[illegible]cha i Microsoftu [illegible]warte standardowo w Window[illegible] Koniec[illegible] przywiezcie [illegible]obą słucha[illegible]ki.

To n[illegible]ie tyle. Aby [illegible] bieżąco [illegible]dzić widomości [illegible] turniejowe zaglądaj[illegible] [illegible]często na stronę WWW http://www.[illegible]zupe.net.pl

GENERATIONS

Kilk[illegible] tygodni temu ukazał si[illegible] inter[illegible] MOD o nazwie Generations. Po[illegible]ątkowo nie [illegible]jałem go, uważając za kol[illegible] „przeg[illegible] wy[illegible]zel[illegible] jakich wiele już w[illegible]m. R w [illegible] dnia natknąłem się na s[illegible]ka u-[illegible] MOD w[illegible] p[illegible] zdębiałem [illegible] jest jeden [illegible]zi[illegible]rorkich p[illegible] słów jakie zo[illegible] dnia premiery Quake!

Konwersja jest d[illegible] do Quake2. Tuż po dołączeniu się do [illegible] z menu wybrać klasę postaci. Quak[illegible] Quake2 Guy. Rozumiecie już? Możn[illegible]tem z Q1! Nie chodzi bynajmniej o [illegible] specjalny model został zrobiony już [illegible]mu. Generations pozwala na [illegible] [illegible]iu bro[illegible] występujących w [illegible]ch. Jeżeli na mapie Q2DM1 Q[illegible] hyperblaster dostanie[illegible] pawarkę! Chaingun [illegible] SNG i tak dal[illegible]j. Na tym jednak nie koniec [illegible] w pakie[illegible] instalacyjnym [illegible] konwersj[illegible] prawie wszystkich map DM z Q1 i wyg[illegible]ają IDENTY[illegible]CZNIE jak oryginały [illegible]pka w kropkę [illegible] Na koniec słowl[illegible] fizyce gry – k[illegible] [illegible]tać ma „właś[illegible] [illegible]bkie rakiety [illegible] Q1 wy[illegible]ijają innych w [illegible]ietrze, gdzie m[illegible] ich ze[illegible] Q2–Guy nie sty[illegible] [illegible]owców. Chyba [illegible] jedynków?

QUAKE 3: ARENA

STUFF

Michał Macioszczyk

wymień się ze mną stryjku

Była już mowa o składaniu talii, o najpopularniejszych taktykach gry, a nawet o tym, żeby brać kanapki na turnieje. Czas nauczyć się robić karciane interesy.

To razem strategia, sposoby gry, talie i turnieje idą w odstawkę. Dzisiaj zajmiemy się zupełnie odmiennym aspektem Magic: the Gathering — mianowicie wymianami.

Każdy z nas dysponuje pewnym, niestety ograniczonym (nad czym bardzo boleje firma Wizards of the Coast) „funduszem karcianym". Z tych pieniędzy kupujemy zazwyczaj zapakowane boostery i talie startowe, czasami jakieś akcesoria przydatne w grze, innym razem karty na sztuki. Jednak, pomimo tych ciągłych zakupów, praktycznie każdy gracz odczuwa braki w swej kolekcji kart, poszukuje konkretnych zaklęć, jest w stanie oddac inne, mniej mu przydatne karty. I dzięki tym własnie zależnościom, instytucja wymiany kwitnie, zajmując nam kto wie czy nie więcej czasu niż sama gra. W każdym razie jedno jest pewne. Magic. the Gathering byłaby zupełnie inną grą, gdyby nie wymienianie się kartami.

Jak się wymieniac? Na to pytanie niestety nie ma odpowiedzi. Tym niemniej, można kierować się pewnymi podstawowymi zasadami.

Postaram się przekazać kilka prostych rad, ktore, mam nadzieję, przydadzą się w codziennej praktyce. A więc do rzeczy:

- Bądź przygotowany do wymian. Miej świadomosc, które karty możesz oddać, pamiętaj zawsze (ewentualnie zapisz) jakich kart szukasz. Karty, ktore masz na wymianę, staraj się w jakiś sensowny sposób zaprezentowac — dobrym rozwiązaniem jest klaser. Utrzymuj w nim chociaż śladowy porządek — nie mieszaj rare'ów z commonami.
- Za podstawę przyjmij jakiś cennik, ale broń boże nie kieruj się nim bezmyslnie. Nie ma cenników idealnych — każdy z nich przystosowany jest do konkretnych sytuacji, środowisk, regionow geograficznych. Wartości kart w cenniku powinny być raczej traktowane na zasadzie przedziałów, typu: „tania karta", „średnia cena", „drogie zaklęcie" itp. Jeśli chodzi o konkretny cennik, godne polecenia są różnorakie listy dostępne w internecie (zwłaszcza Cloister's Price List), ale jeśli nie masz do nich dostępu, wystarczy dowolny cennik z pisma bądź innego godnego zaufania źródła.

Staraj się zachować twarz pokerzysty — jeśli na jakiejś karcie ci bardzo zależy, to nie rozpowiadaj o tym na lewo i prawo. Niekoniecznie wszyscy dookoła muszą wiedzieć, że jesteś za ową kartę gotów dać dużo więcej, niż faktycznie jest warta.

Kart, których z założenia nie chcesz się pozbywać, nie pokazuj razem z kartami na wymianę. Lepiej niech ludzie, z którymi się wymieniasz, wiedzą tylko o kartach, które oddać możesz. Tak jest bezpieczniej — unikniesz męczących i długotrwałych namów i molestowania.

Nie staraj się oszukiwać. Jesli osoba z ktorą się wymieniasz, nie zdaje sobie sprawy z wartosci kart — uswiadom ją. Abstrahując już od względów moralnych, takie zachowanie się opłaca — zdobędziesz dobrą reputację i zaufanie, co przy wymianach jest ważne.

Staraj się zdobywac karty pod kątem potrzeb innych graczy. Jesli wiesz, że twój znajomy poszukuje karty X, to zdobądź ją dla niego. Nie dosc, że wyświadczysz mu przysługę, to jeszcze prawdopodobnie będziesz nieco „do przodu" po tych wymianach.

Pamiętaj, że dużo można zyskać wykorzystując rożnice cen w różnych środowiskach — a więc wymieniaj się w kilku miejscach. W poniedziałek pojedź do innego sklepu niż w srodę, staraj się też w miarę możliwości wymieniać w innych miastach, przy okazji wyjazdów. Takie zachowanie zazwyczaj bardzo się opłaca.

Wartośc konkretnej karty jest wprost proporcjonalna do jej stanu. Wiele osób jest bardzo czułe na tym punkcie i poszukuje tylko kart w stanie „mint" bądź „near mint" — czyli praktycznie niemal bez oznak używania. Nawet droga w cennikach karta staje się bezwartosciowym swistkiem papieru, gdy jest wygnieciona, wytarta, bądź w inny sposób zniszczona.

Pamiętaj: oprócz sytuacji zupełnie bez wyjścia, wycofuj się z wymian zbyt niekorzystnych dla ciebie. Za sytuację bez wyjścia rozumiem np. poszukiwanie kart potrzebnych do talii na dzień przed turniejem.

Nie daj się oszukać. W Polsce zdarzały się już próby wymienienia się na karty będące w istocie podróbkami, czasem wręcz prymitywnie sporządzonymi na kolorowym ksero. Testów na oryginalność karty jest wiele, ale najlepiej po prostu spojrzeć pod światło — odbicie na kartach produkowanych przez Wizards of the Coast jest specyficzne. W razie wątpliwości, można spróbować pewnego testu: zegnij dwoma palcami kartę tak, by jej przeciwległe, krótsze krawędzie zetknęły się ze sobą. Po wyprostowaniu i wygładzeniu karty, nie powinno być żadnych śladów. Jeśli są, masz prawdopodobnie do czynienia z falsyfikatem. Uwaga! Radzę najpierw wypróbować tę metodę na commonach!

Najlepsze okazje do wymian stwarzają wszelkiego rodzaju turnieje. Znajdziesz tu wielu graczy, niejednokrotnie z rożnych stron kraju, część z nich będzie poszukiwała w pośpiechu niektórych kart... Krótko mówiąc, właśnie na turniejach zawsze są dokonywane najlepsze wymiany.

Wymieniaj się dużo i wytrwale. Być może zabrzmi to zrazu bezsensownie, ale w tym przypadku ilość wymian zazwyczaj przechodzi w jakość kart.

Nie gardz przy wymianach kartami w innych niż angielski językach. Niektóre z kart są bardzo poszukiwane — dotyczy to zwłaszcza tych co bardziej egzotycznych, takich jak japońskie czy koreańskie.

Pamiętaj o rożnicach cenowych związanych z edycjami. Przykład? Necropotence z Ice Age jest dużo więcej warta niż z 5th Edition.

Dokonuj raz po raz wymian, ktorych nie planowałeś — czasami warto wziąć karty, które tak naprawdę nie są ci potrzebne. Oczywiscie, rob to tylko w przypadku, jeśli wymiana jest naprawdę korzystna. Nowo nabyte karty wszak wymienisz później na karty poszukiwane przez ciebie.

Mam nadzieję, że jakaś część powyższych rad przyda się w szarym życiu gracza MtG. A tymczasem zapraszam do wymian w najbliższym sklepie. Od tego będzie najłatwiej zacząć.

MUDY

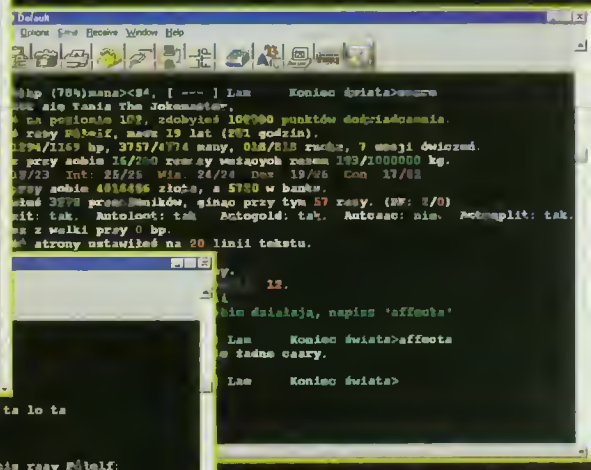
Rzeczywistość Prawdziwie Wirtualna

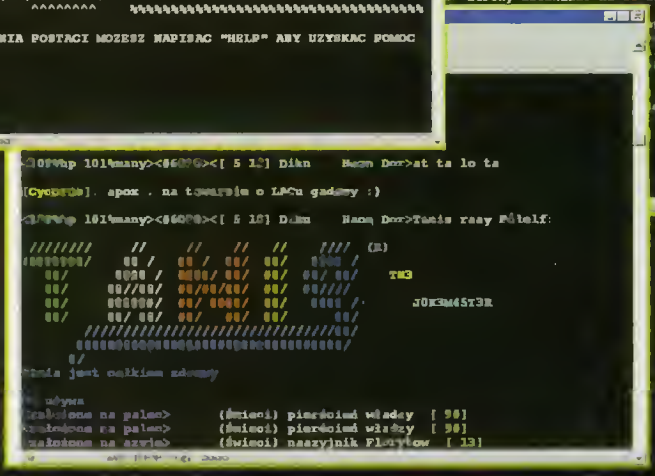
coral & LAM

Żre cię nuda?.. Zagraj w muda!..

Mudy to jedna z podstawowych rozrywek internetowych. Znane są od lat, jest ich dużo, na niektórych można spotkać tysiące graczy... Skąd bierze się tak wielka popularność tej formy komputerowej gry RPG? Powodów jest kilka: przede wszystkim, do gry w muda wystarczy telnet — program, który jest standardowym wyposażeniem każdego sieciowego systemu operacyjnego (nawet Windows:). Po drugie, do mudów całkowicie wystarcza modem o prędkości 14400 bps. Tutaj nawet trzysekundowe opóźnienie nie jest jeszcze laglem (opóźnieniem). Po trzecie, nie trzeba za nie płacić — wystarczy dostęp do internetu.

Przede wszystkim jednak, mudy to wspaniała zabawa w wyimaginowanym świecie prosto ze średniowiecznych legend. Mudy są typowymi grami RPG — odgrywamy w nich kogoś innego. Możemy wcielić się w postać elfickiego maga lub krasnoludzkiego wojownika; możemy być mężczyzną lub kobietą (należy się jak najlepiej wczuć w symulację charakteru odgrywanej postaci). Podczas swej przygody spotykamy innych graczy, możemy wyzwać ich na pojedynek lub też sprzymierzyć się, aby wspólnie dotrzeć do celu wędrówki. To właśnie interakcja ze światem i uczestnictwo w przygodzie dla wielu ludzi grających jednocześnie decydują o właściwościach uzależniających mudów. Mudy w odróżnieniu od IRCa, nie są tylko czczą pogawędką, tu musisz biegać po świecie pełnym niebezpieczeństw i zdobywać doświadczenie potrzebne do kolejnych przygód.





Zajmijmy się kwestią mudowania w Polsce. Przeciętny Polak nie mówi po angielsku na tyle dobrze, aby w pełni uczestniczyć w grze. Dlatego powstały mudy, „mówiące po polsku". Nie są one jednak tak rozbudowane jak anglojęzyczne, przede wszystkim dlatego, że są młodsze, mają mniej graczy i mniej ludzi pracuje nad ich rozwojem.

Jest wiele odmian mudów, najbardziej rozpowszechnione i jedyne obecne w Polsce są dwie gałęzie: klony DikuMuda oraz mudy typu LP. Różnice dostrzeżecie na przykładzie Arkadii (reprezentant nurtu LP — telnet arkadia.rpg.pl) i LACa (typowy Diku — telnet rast.lodz.pdi.net, port 4000). Te dwa mudy są w pełni polskie — w innych gracz jest zazwyczaj zmuszony do używania angielskich poleceń, nazw umiejętności lub nazewnictwa typu „level" zamiast „poziom".

Jeśli lubisz czytać duże ilości tekstu i wpisywać skomplikowane polecenia, Arkadia jest mudem właśnie dla ciebie. Z kolei pochodne Diku charakteryzują się wysyłaniem przez cały czas dosyć schematycznych komunikatów, oprócz tego najczęściej kolorują tekst, dzięki czemu o wiele łatwiej wyłuskać naprawdę istotną informację na ekranie (pod tym względem standardowy telnet z Windows jest bezużyteczny — nie uwzględnia kolorów).

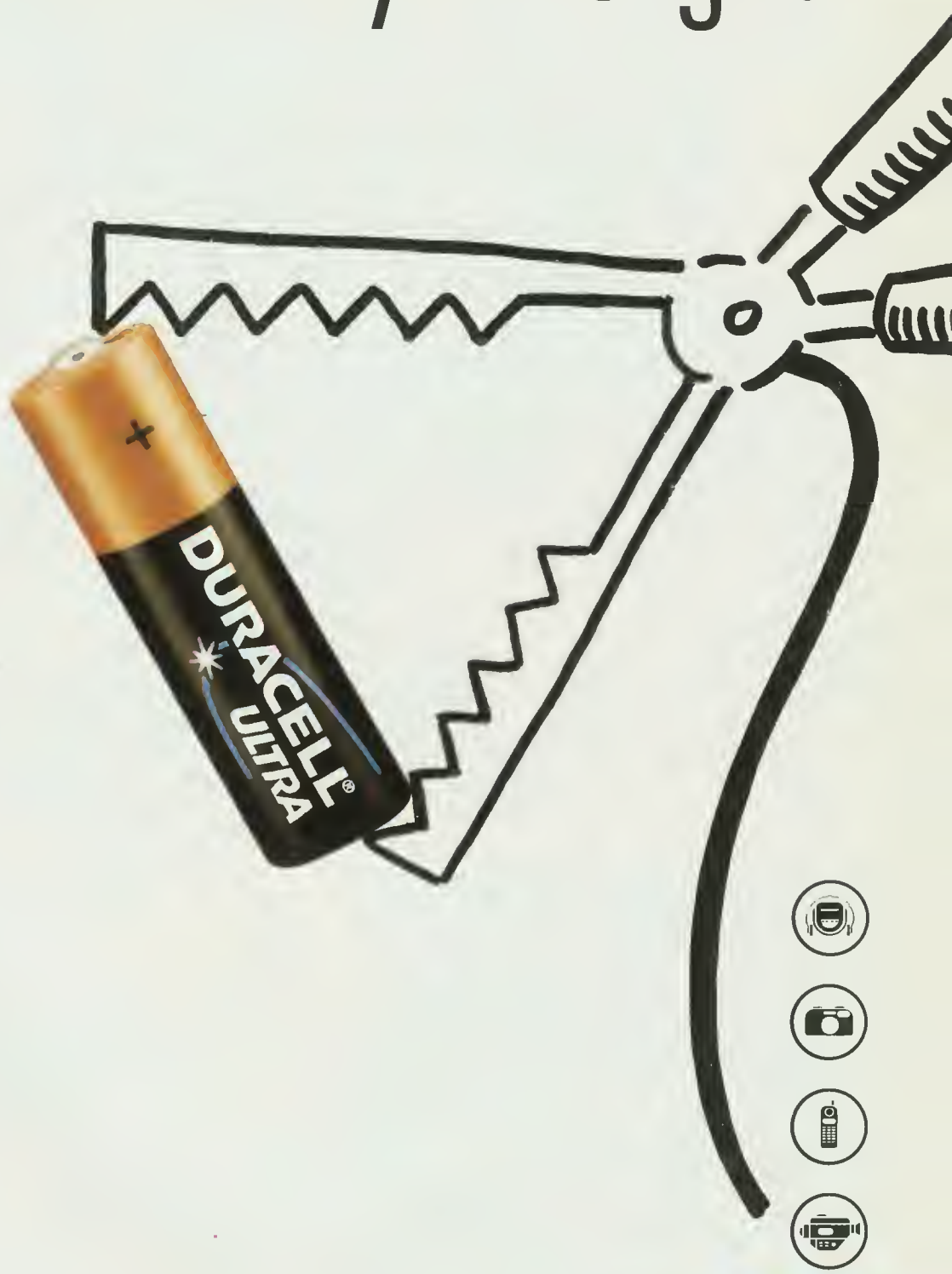
Podstawową cechą Arkadii jest przywiązanie do wierności symulacji życia w jej świecie. Jest to momentami niedogodne, np. każda postać musi się drugiej przedstawić, aby ta poznała imię rozmówcy. Ograniczona pojemność pamięci postaci jeszcze pogarsza sprawę. Wielu graczy skarży się na znikanie przedmiotów, które automatycznie są wyrzucane przy wyjściu z gry. Z kolei na LACu nikt nie musi się nikomu przedstawiać, a przedmioty zapisują się wraz z postacią. Jednakże, gra na LACu ogranicza się do zabijania, natomiast na Arkadii wykonujesz zadania (questy). Kolejna różnica — na Arkadii nie znasz swoich współczynników, natomiast LAC dostarcza ci masę liczb-parametrów twojej postaci. Arkadia jest bardziej rozbudowana (jej świat jest nieduży, ale bardzo ciekawy), jednak wiele osób woli mudy typu Diku ze względu na łatwiejsze rozpoczęcie gry oraz kanały umożliwiające ogólną rozmowę jak na ircu, nieobecne w Arkadii, gdzie postawiono na pełne odgrywanie postaci.

Często słyszę od ludzi z mudami nieobeznanych, że gra tekstowa nie może wciągać tak jak gry z bajeczną oprawą graficzną, super dźwiękami... To tak, jakby powiedzieć, że filmy są lepsze od książek. Mud rozgrywa się w wyobraźni, więc od niej zależy „oprawa"! Osoby sceptycznie nastawione do mudów, po spróbowaniu stają się ich zagorzałymi fanami.

I jeszcze jedno: uczniowie i studenci mają często problemy z pogodzeniem nauki i mudowania:). To tak na wszelki wypadek, żebyście potem nie mówili, że was nie ostrzegałem!

MUD — Multi User Dungeon, czyli „podziemia dla wielu graczy".

Dla pożeraczy energii.



Duracell Ultra to najnowsza generacja baterii stworzonych,
aby jeszcze dłużej działać w nowoczesnych urządzeniach elektronicznych.
Duracell Ultra. Tam, gdzie potrzeba więcej energii.

NOWOŚĆ

CYBER CLAUSEWITZ

Brood Wars

nadciąga kolejna wojna czech

Witam was ponownie o potężni terranscy generałowie przebiegli dowódcy Zergów, dostojni protosscy kapłani Tym razem głównym tematem kącika będzie długo oczekiwany dodatek — BROOD WARS. Zobaczymy w nim, oprócz zupełnie świeżutkich mapek z zapierającymi dech, nawet w protosskiej piersi nowymi krajobrazami, a także całą zgrają dodatkowych jednostek oraz kilku nowych bohaterów.

Osnowa gry jest następująca: po pokonaniu Zergowej Nadświadomości, każda z ras probuje zregenerować swoją społeczność wyniszczoną w długiej i wyczerpującej wojnie. Protossi starają się połączyć z niegdyś odrzuconymi, tajemniczymi Czarnymi Templariuszami, by razem z nimi odbudować swą ojczyznę, Aiur. Imperator Mengsk I, osiągnąwszy władzę nad wszystkimi terranskimi koloniami, musi pilnować swego stołca, i przede wszystkim — uważać na Kerrigan, która została królową Zergów.

Tyle z opowiastek, a teraz do rzeczy. W BROOD WARS będziemy mieli do dyspozycji po dwie nowe jednostki jako Zergowie lub Terranie, a jako Protossi — trzy. Terranie zostaną wyposażeni w Valkyrie, powietrzną fregatę uzbrojoną w wyrzutnie rakiet, idealną do masowych ataków oraz w Medic (Medyka) — polowego chirurga, który posiada zdolnosc uzdrawiania walczącej piechoty. Wydaje się to być bardzo przydatne, gdyż z pewnością taniej jest uleczyć jednostkę niż rekrutować nową.

Do zgraj Zergów dołączy się Lurker — tzw. Zerg Heavy Support Beast (zergowa ciężka bestia wspomagająca, w skrócie ZCBW), olbrzymi potwór zdolny do zakopywania się i atakowania z ukrycia. Zobaczymy także Devourer — Zerg Heavy Strike Flyer (zergowy ciężki, uderzeniowy potwór latający), swoim jadem zdolny do zniszczenia najlepiej nawet opancerzonej jednostki.

W zastępy Protossów wkroczą wygnani niegdyś Czarni Templariusze. Wśród ich jednostek znajdą się siejący strach na polu walki Dark Templars, jednostki niezwykle szybkie i sprytne. Wraz z nimi do protosskiej floty dołączą Korsarze: Corsair — Protoss Support Fighter, protosskie myśliwce wspierające, przeznaczone do zwalczania piechoty zarówno terrańskiej jak i Zergów. Jeśli są Czarni Templariusze, to i muszą też być Czarne Archony — Dark Archons. Dark Archons są wynikiem ciężkich ćwiczeń i długoletnich praktyk wykonywanych przez Czarnych Templariuszy. Tak jak i w przypadku zwykłego Archona, Czarnego także tworzy się przez poświęcenie dwóch Czarnych Templariuszy, jednakże moce Czarego Archona są o wiele większe. Pamiętacie legendy krążące na Battle.net, opowiadane przez beta testerów StarCraft, o tym, że w pierwszych wersjach gry były jednostki protosskie, które mogły przejmować kontrolę nad żołnierzami wroga, a które później wycofano? Tak! Tym razem powracają pod postacią Dark Archona, który dzięki wykorzystaniu drzemiącej w nim olbrzymiej energii psionicznej będzie miał takie możliwości. Jego główną bronią będzie wykorzystanie siły wrogów przeciwko im samym.

W BROOD WARS mamy jeszcze dwóch nowych bohaterów: Kerrigan i Zeratul. Kerrigan, uczestniczka programu Ghost, uratowana przez Mengska z eksperymentalnych laboratoriów konfederacji, przez długie lata walczyła dla rebeliantów Mengska. Żądny władzy Mengsk pozostawił ją jednak, na pewną śmierć w zarażonym przez Zergów świecie Tarsonis. Zergowie wyczuli rzadko spotykane zdolności Kerrigan i postanowili dołączyć jej geny do puli genów swojego gniazda. W ten sposób powstała Kerrigan Queen of Blades — późniejsza królowa Zergów.

Zeratul był jednym z wygnanych (za niepodporządkowanie się prądowi Khala) ze społeczności Protossów. Jest jednym z największych Czarnych Templariuszy bardzo honorowy i oddany tradycji. Po upadku Aiur i śmierci swojego ucznia Tassadara, Zeratul postanowił połączyć Templariuszy i Czarnych Templariuszy w jedną rodzinę, a także przywrócić zaufanie ludu Protossów do Czarnych Templariuszy. Staje na czele Czarnych.

Dziś to by było na tyle. Do zobaczenia na Battle.net, może już na nowych mapach i z nowymi jednostkami.

COMMANDOS

Dokąd to, Zielony Bereciku? Komu niesiesz te granaty w koszyczku?

W [illegible] wroga. Do dyspozycji [illegible] następując [illegible] żołnierz [illegible] beret [illegible] nim [illegible] przenosić [illegible] przedmioty i odwracać [illegible] za pomocą Decoy [illegible] (kieruje pojazdami [illegible] karabiny maszynowe) szpieg (po zdobyciu niemieckiego uniformu może rozm[illegible] wrogiem i zabijać za pomocą trucizny [illegible] przenosi ciała) snajper (nazwa mówi [illegible] nurek (pływa pod wodą, kieruje [illegible]kami itp.) saper (stawia bom[illegible]. Podczas gry nie używa się [illegible]. Głównie w ruch idą [illegible] truc[illegible] [illegible]żywaj De[illegible]ancji, najpierw odwr[illegible] uwagę [illegible] następnie strzelaj [illegible] do [illegible] harpunami. Możesz też stawiać wnyki w pobliżu Decoya lub na drodze patrolu i eliminować wrogów po jednym. [illegible] noża czy [illegible] jednym z członków kilkuosobowego patrolu zwykle kończy się alarmem. Bardzo przydatna jest opcja "włączanie wzroku wrogów" – używaj jej przed rozpoczęciem każdej akcji. Pamiętaj, że poniżej opisujemy tylko jeden z wielu sposobów przejścia misji.

1. BAPTISM OF FIRE

Nurkiem załatw strażnika chodzącego wyżej (gdy [illegible] szybko do niego podp[illegible]. Wróć do wody, zanurkuj [illegible] na pe[illegible]. Zabij najpierw [illegible] [illegible] [illegible] nie [illegible]

z ukrycia i załatw go. Wejdź na mur przy bramie. Uważaj na patrol. Zejdź na ziemię i zabij wartownika przy budce. Gdy strażnicy będą odchodzić od ciebie, pobiegnij w ich stronę, postaw Decoy, a trochę dalej zakop się. Wynurz się za plecami strażników i włącz urządzenie. Zastrzel żołnierzy (najpierw bliższego). Nurkiem przypłyń po pozostałych towarzyszy i przetransportuj ich na wyspę z radiostacją. GBeretem zabij żołnierza przy CKM i szybko ukryj ciało (uwaga na patrol). Kierowcą podejdź do karabinu i użyj go przy eliminacji pozostałych wrogów. Przenieś beczkę w pobliże radiostacji i strzel w nią.

2. A QUIET BLOW UP

kod: NS2B7

Uważaj! Od tej misji, w czasie alarmu z budynków z flagami wychodzą nowe oddziały. Każdy oddział to od 3 do 7 ludzi. W budynku może być 5–7 takich oddziałów. Jeśli wrogowie złapią jednego z twoich ludzi, możesz go [illegible] z więzienia. Przez całą misję [illegible] uważać na patrolujący rzekę [illegible] [illegible] Nurkiem p[illegible] do brzegu przy podniesionej drabinie. Wejdź na mur i opuść drabinkę. Snajperem wejdź na pomost i połóż się. Nurkiem i GBeretem wróć do [illegible]. Snajperem sprzątnij pojedynczego żołnierza w obozie, a Nurkiem tego przy bramie. Przy [illegible] zainteresowanie patrolu. Otwórz szlaban. Saperem wejdź do obozu. Niemców wykończ przy pomocy pułapki (rozstawiaj wnyki, chowaj się itd.). Uruchom bombę przy budynku w północnej części obozu. Wsiądź do ciężarówki i spokojnie wyjedź z obozu drogą na wschód.

3. REVERSE ENGINEERING

kod: NMD1T

Wykończ patrolujących żołnierzy przy pomocy wnyków. GilBertem podczołgaj się do skał, przy których stoi strażnik. Decoyem odciągnij strażnika tam, gdzie nie będą go widzieć inni strażnicy. Zabij go. Nurkiem przeczołgaj się przy skałach do wody. Zabij stojącego żołnierza. Zanurkuj, podpłyń do tamy, wynurz się i wykończ ostatniego wartownika na tym brzegu. Popłyń w dół rzeki aż do pontonu. Zejmij się pojedynczym [illegible] gumową łódkę. [illegible] wartownik [illegible] Wróć [illegible] [illegible]

sie i zastrzel go harpunem. Wartownika stojącego niedaleko zabij nożem. Wróć do wody. Podpłyń do szpuli od kabli. Wynurz się i czołgając się zajdź od tyłu pilnującego Niemca. Przeczołgaj się przy wschodnim murze do wartownika i zabij go. Pozostanie ci już wykończyć ostatniego wroga w obozie. Wróć po szpiega. Z obozu zabierz niemiecki uniform (wisi na sznurze razem z jakimś praniem). Ubierz w niego szpiega i przejdź nim po tamie do obozu. Na wysokim prostokątnym budynku (ten z czerwonym światełkiem) odnajdź dźwignię i użyj jej — wyłączysz prąd w ogrodzeniu. Nurkiem przepłyń pod [illegible] na drugą [illegible]onę i [illegible] patrolujących brzeg żołnierzy [illegible] ich wykończ [illegible] jak [illegible] obozu [illegible] [illegible] wartownika który mógłby widzieć zabójstwo i ją też zabij. Wróć na brzeg. Podczołgaj się do bunkra, podłóż ładunek i szybko uciekaj do pontonu, a następnie na drugi brzeg. Przeczekaj alarm. Podpłyń do tamy, podłóż bombę i spokojnie wróć na brzeg. Wsiądź do ciężarówki

4. RESTORE PRIDE

kod: YDNCQ

Żołnierza stojącego przy torach podejdź wykorzystując ruiny i ścianę za jego plecami. Ukryj szybko ciało. Na drodze patrolującego wartownika postaw pułapkę. Ostatniego strażnika, stojącego przy domku, zabij nożem zachodząc go od tyłu. Niemca chodzącego powyżej zabij nożem i szybko ukryj ciało. Następnie pozbądź się drugiego wartownika stojącego przy domku. GraBarzem zwab żołnierza stojącego przy rozwalonym wagonie. Przeczołgaj się teraz do brzegu z prawej strony pojazdu. Zostaw ciało. Szybko wróć do skał na wschodzie, przy których stoi wartownik. Gdy patrol zobaczy ciało, pobiegnie do niego. Niemiec z lewej strony pojazdu ruszy się. Kiedy będzie wracał na miejsce szybko wykończ strażnika i ukryj jego ciało. Snajperem zdejmij wrogów stojących przy pojeździe i uruchom go Kierowcą. Możesz teraz strzelać trzymając Ctrl. Zabij wszystkich żołnierzy na tym brzegu i tyłu ilu [illegible] [illegible]gu. Pr[illegible] musisz uw[illegible] na [illegible] pociągi. Idź [illegible] [illegible]

[illegible] i pif–pa[illegible] niu terenu z[illegible] i nabo[illegible] dla Sna[illegible] Wróć do mostu [illegible] ło[illegible] ponton i przetransportuj Snajpera i sapera do pomostu w [illegible] rzeki. Jeśli dobrze wykorzystałeś możliwości karabinu m[illegible] nowego pojazdu, powinno zostać na tym terenie jedynie trzech–czterech żołnierzy. Zdejmij ich Snajperem. Uważaj, żeby nie wywołać alarmu. Granatem zniszcz bramę zwieńczoną łukiem (musisz dokładnie wycelować w podstawę jednej z „framug"). Możesz też spróbować zniszczyć bramę z zewnątrz od strony szlabanu (najpierw pozbywając się po cichu wartowników i omijając patrol) i dopiero wtedy Snajperem zająć się ludźmi przy rezydencji. Na schodach rezydencji ustaw bombę i schowaj się. Po zniszczeniu budynku, wszystkimi ludzmi wejdź na pokład łodzi zacumowanej przy pomoście.

5. BLIND TRUST

[illegible]

[illegible] jak to [illegible] i Decoy. [illegible] Szpiegiem zabierz uni[illegible] przy garnizonie. Wjedź kolejką [illegible] zabij pojedynczych strażników trucizną i ukryj ich ciała. Wróć po GB. GB możesz też wspiąć się po skalnej ścianie. Przyjrzyj się jednak dokładnie śladom niemieckiego patrolu, który krąży na terenie pomiędzy skalną ścianą i budynkami — w śniegu ukryte są miny. Będąc na górze Szpiegiem, zajmij patrol [illegible]

6. MENACE OF THE LEOPOLD

[illegible] do domku po drabinie [illegible] strażnika a jego ciało połóż jak najbliżej skraju pomostu. Potem wykończ pozostałych w [illegible] kolejności: chodzącego [illegible] stronie, chodzącego w [illegible] stojącego przy zegarze i na [illegible] jących na tarasie. Teraz zajmij [illegible] cym na schodach. Idź do drugich [illegible] i połóż się na półpiętrze. Gdy Niemiec będzie szedł w stronę ściany, szybko go dopadnij z nożem. Pozostaje ci już tylko zabić żołnierza stojącego przy zasiekach. Następni w kolejce do odstrzału są: wartownik przy namiotach i jego patrolujący towarzysz. Uważaj na opancerzony pojazd. Ukryj ciała. Snajperem [illegible] się w środku zniszczonego budynku [illegible] drzwiach [illegible] żołnierza [illegible] budynku. Saperem [illegible] bombę na drodze [illegible] pomiędzy dwoma lejami po bombach [illegible] budynku). Po zniszczeniu [illegible] na miejsce eksplozji powinno przybiec dwóch Niemców. Gdy będą biegli w twoją stronę, Snajperem zdejmij tego na dachu, a GruBasem [illegible] biegaczy. Następnie pozbądź się wartowników przy namiotach i wagonie z działem. Wyczyść teraz cały ten teren z pojedynczych wrogów (na razie tego przy CKM zostaw w spokoju). Ustaw Decoy przy torach obok budynku z żołnierzami. Po odwróceniu uwagi wrogów, wejdź na piętro, wykończ chodzącego, a potem stojących. Teraz możesz wyeliminować obsługę CKM. Saperem połóż bombę pomiędzy wagonem a budynkiem ([illegible] odrobinie szczęścia zniszczysz [illegible] rzywiście po tej stronie ścia[illegible] nie ma już Niemców [illegible] tym [illegible] CKM, [illegible]

7. CHASE OF THE WOLVES

kod: 7QVIV

[illegible]

ciała. Zajmij Decoyem dwóch chodzących i wykończ ich harpunem. Podejdź do zabudowań. Pozbądź się trzech Niemców (najpierw dwóch chodzących, a potem stojącego). Zajmij się żołnierzami patrolującymi teren wokół domu z flagą, na nabrzeżu. [illegible]

[illegible] pramem. Teraz już spokojnie zabij drugiego żołnierza i tych stojących [illegible] trukcji. Następny w kolejce [illegible] rujący po nabrze[illegible] patrol i Kierowcą [illegible] do pojazdu (na razie [illegible] pozorem nie ruszaj się — gdy to [illegible] załatwi cię salwa z działa). Wykończ [illegible] patrol i zaalarmowanych żołnierzy, wychodzących z budynku. Strzałami z pistoletu zabij obsługę dział. Teraz już spokojnie [illegible] podjechać do bramy i wykończyć wro[illegible] z obozu za murem. Tych, których nie bę[illegible] dosięgnąć, zwabiaj bliżej, np. zo[illegible] śniegu ślady. Szpiegiem zabij [illegible] zabierz bomby [illegible] patrol [illegible] latarni [illegible] Decoya [illegible] łódki i popłyń po [illegible] Sapera do łodzi pod[illegible] bomby ustaw przy torpe[illegible] i szybko wróć do łódki. Popłyń [illegible] boi w północnej części mapy

8. PYROTECHNICS

kod: 23WJ0

Zabij chodzącego powyżej ciebie strażnika. Przy użyciu Decoya zwab i wykończ drugiego chodzącego żołnierza. Podążaj w kierunku działa, po drodze pozbywając się wartowników. Używaj często Decoya. Pamiętaj o ukrywaniu ciał. Zabij kanoniera. Wróć na miejsce startu. Postaw Decoya i wykończ wartownika przy [illegible] żarowce oraz drugiego [illegible] go, który zajęty będzie [illegible] dźwięku. Następnie zajmij się żołnierzami [illegible] Zdejmij [illegible] [illegible] zbądź się dwóch [illegible] placyk [illegible] ła. Następny do od[illegible] pomiędzy [illegible] um cia-

[illegible] nika patrolującego [illegible] tylko wykończenie [illegible] swój patrol przy dom[illegible] Decoyem [illegible] dłudnie [illegible] wartownika chodzącego po placyku przed domem. Snajperem zabij strażników stojących na niebiosowych konstrukcjach. Teraz zainteresuj Decoyem pozostałych przy życiu Niemców i po cichu wykończ ich. Snajperem zabij żołnierza przy CeKaeMie a GorBim strażnika chodzącego po moście. Wróć do zabudowań. Zapisz stan gry. Metodą prób i błędów poustawiaj beczki tak, aby jednym celnym strzałem spowodować zniszczenie wszystkich celów. Jeżeli masz jeszcze naboje, możesz strzelić do beczki Snajperem, kiedy już wszyscy Komandosi będą bezpieczni przy samochodzie na moście. Jeżeli będziesz strzelał do beczek GarBem, uważaj na eksplozje, staraj się wykorzystać je do załatwienia nadbie[illegible]

[illegible]

9. A COURTESY CALL

kod: [illegible]

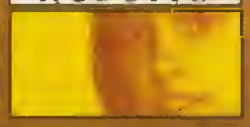
Jest to na [illegible] sji. Snajperem szybko [illegible] patrol. Szpiegiem załatw wrogów [illegible] mach do obozu. Wejdź do obozu. [illegible] wartownika stojącego przy bunkrze, a następnie tego, który kończy swój patrol w pobliżu. Idź na górę. Wykończ Niemca pilnującego czołgów, a zaraz potem drugiego patrolującego pobliski teren. Dostań się teraz kierowcą do obozu. Cysterną zablokuj środkowy garaż z czołgiem. Zagadaj teraz Szpiegiem patrol, tak aby wrogowie byli odwróceni plecami do anteny. GB ustaw beczki przy budynkach. Saperem postaw bomby przed wejściem do bunkra i na kablach przy antenie. Wycofaj się teraz poza obóz na południe. Szpiegiem ustaw się tak, by strzałem zdetonować beczki. Gdy patrol będzie przechodzić przy bombie, zdetonuj ją [illegible]

10 OPERATION ICARUS

[illegible]

[illegible] ukryj ciało. [illegible] granatem. Snajperem [illegible] cego przed bramą. Zrób to tak, [illegible] było niewidoczne dla obserwatorów [illegible] w obozie. Green Beretem przejdź przez mur i ukryj się za drewnianymi skrzyniami. Gdy strażnik podejdzie do ciebie, zabij go i ukryj ciało (zanim zobaczy je wartownik chodzący w pobliżu bramy). Załatw ostatniego strażnika przy bramie. Wykończ Niemca przy więzieniu. Uwolnij pilota. Podczołgaj się do drewnianych chatek. Wyczekaj na dogodny moment i zabij stojącego przy nich żołnierza. Ukryj ciało. Pozbądź się teraz wartownika przy namiotach oraz tego przy drugiej bramie. Następnie zajmij się Niemcem chodzącym przy budynku z flagą. Wykończ wroga patrolującego teren przy zepsutym czołgu, ukryj jego ciało. Ostatnim żołnierzem blokującym drogę do czołgu jest ten stojący przy beczce. Kierowcą uruchom czołg. Zniszcz 4 wrogie czołgi (jedno ich trafienie cię zabije) i wykończ zaalarmowanych żołnierzy. Ładunkiem wybuchowym zniszcz budynek przy więzieniu. Wszystkimi ludźmi wsiądź do czołgu i pojedź do lotniska. Niszcz po drodze CeKaeMy. Salwami zniszcz dwa myśliwce (uważaj, żebyś nie trafił swojego samolotu) i potem nadbiegające z wartowni wsiądź do samolotu. c.d.n.

pawel & Resetta

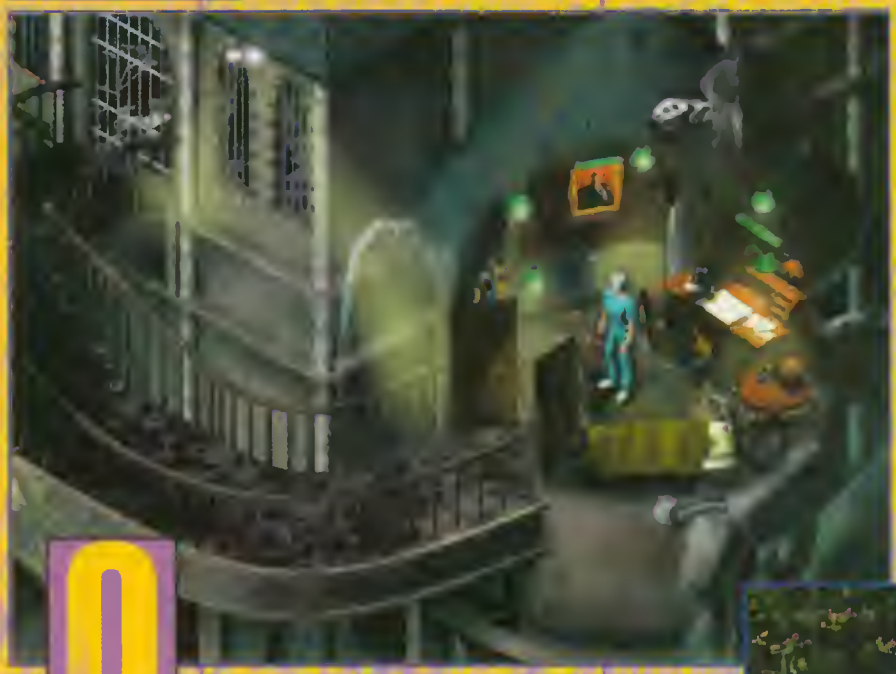


asmodeus
von Dirt

Czwarta, zarazem ostatnia część opisu przejścia doskonałego SANITARIUM. Zaczęło się w deszczowym sierpniu, kończy się w zimnym i mokrym listopadzie. Liście z drzew. Czapki z głów. Zbyszko z Bogdańca.

ROZWIĄZANIE

(CZĘŚĆ IV)



Ostatnia rozgrywka nie została przedstawiona topatologicznie, tak jak poprzedzające ją zagadki, gdyż bardzo trudno jest opisać odpowiednie zagrania i taktykę. Zapewniam jednak, że załapanie odpowiedniego rytmu i hm... drygu, to jedynie kwestia (bardzo krótkiego) czasu. Uwaga: warto pod koniec, częściej niż podczas reszty gry, zapisywać jej stan. Nierzadko powrót do znanych już przygód lub ponowne usłyszenie jakiejś wypowiedzi mogą znacznie ułatwić zrozumienie całości. Mi pomogły. I to chyba na tyle. Z czystym sercem mogę napisać już finish.

Zagadka nie powinna sprawić ci trudności, jeśli działać będziesz powoli i z rozwagą. Podejdź do zawieszonych na długim pręcie kamiennych bloków i rzuć okiem na zdobiące je symbole. Teraz pchnij raz blok drugi od lewej, dwukrotnie blok trzeci od lewej, trzykrotnie blok czwarty od lewej i tak dalej, aż do końca. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, zabierz totem jaguara i śmigaj w stronę środka wioski, gdzie znajdował się imponujący posąg szalonego boga — twojego największego wroga. Zrób wreszcie użytek z noszonych totemów i ustaw je w odpowiedniej kolejności: po lewej symbol wody, po prawej symbol wiatru, zaś w samym środku — jaguara. Chwilę potem znajdziesz się w labiryncie.

Rada numer jeden: unikaj elektryczności. Poza tym, poruszaj się w następujący sposób: wpierw rusz drogą południowo–zachodnią, potem zaś rusz na północny zachód, aż dotrzesz do schodów. Zejdź po nich i idź na południowy zachód, do następnych schodów. Północny zachód, północny wschód do pierwszego węzła, potem południowy wschód. Idź tą drogą, mijając kolejny węzeł, potem rusz ścieżką, prowadzącą do schodów na górę. Piętro wyżej rusz po prostu przed siebie, zaś gdy dojdziesz do kontrolki, wciśnij kryształy po bokach, po czym wduś niebieski przycisk po

prawej stronie. Stamtąd idź na północny wschód, po czym wdrap się po schodkach na górę. Przejdź przez pola elektrycznosci, po czym zbiegnij po schodach prowadzących na południowy zachod. Gdy dojdziesz do kolejnych schodów, wejdź na górę, dobierz się do statui i pociągnij za jej rękę. Znowu kurs na północny wschód, znowu schody na dół w kierunku południowo-wschodnim, znowu zbiegamy na dół. Dojdz do wajchy i pociągnij ją. Otworzy to bramę. Wejdź po schodach na górę, ruszaj na północny wschód i... po schodach w dół. Idź wciąż przed siebie, pociągając po drodze wajchę, aż dojdziesz do wielkich ust. Z odwagą w sercu wejdź w nie, zaś w środku — zabierz maskę. I wiesz co? Skończyłeś chyba najbardziej zagmatwany rozdział!

9. JEDNO Z TRZECH

Uwaga! Jest to jeden z trzech sposobów ukończenia gry. Aby zakończyć ten rozdział, należy skompletować części statui, znaleźć komiks lub też zdobyć lalkę. Poniższy opis dotyczy pierwszej możliwości. Oczywiście, wszystkie sposoby prowadzą do zakończenia tej zagmatwanej przygody. Warto spróbować każdego, aby maksymalnie przedłużyć czas spędzony z SANITARIUM.

Jako aztecki bog sforsuj kolce, odgradzające dyniową ścieżkę. Na ścieżce, wybieraj następujące kierunki: środkowy prawy, dolny lewy, górny prawy, górny lewy, środkowy lewy i dolny prawy. Celem twej podróży jest... czaszka. Zabierz ją i opusć ścieżkę dyniową.

Rzuć okiem na groby i poczekaj na pojawienie się ducha. Użyj na nim czaszki. Jako dzielny cyklop Grimwall, otwórz trumnę i wyjmij z niej głowę statui anioła (pierwszy i drugi rozdział, pamiętasz?). Przełącz na azteckiego wojownika i sforsuj ciemisty most. Dojdź do wielkiego klowna i daj mu w zęby. Nie jest to jednak byle jakie bicie komika — wpierw uderz go w czerwony, potem żółty, zielony, zaś na końcu niebieski ząb. Wycisk zrobi na figurze niemałe wrażenie. Klownowi wypadnie bowiem nos. Przez powstałą w ten sposób dziurę może prześlizgnąć się mała Sarah, która powinna zabrać z drugiej strony skrzydła anioła. Potem dziewczynka winna udać się na drewniany most. Dojdź do zamku, zaś w środku wdrap się po schodach na górę (dużo ich tu, eh?). Jako Sarah przejdź przez pajęczą sieć, po czym przełącz się na Azteka. Przed statuą znajdują się kamienne płyty. Załóżmy, że pierwsza od lewej nosi numer 1, zaś numery płyt będą rosły, jeśli będziemy obserwować je od lewej strony. Mówiąc krótko, pierwsza od lewej to 1, pierwsza od prawej to 5. Skacz po płytach w następującej kolejności: 2, 5, 3, 1, 4.

Jako Grimwall przesuń statuę. Ukryte za nią anielskie skrzydło bardzo szybko znajdzie się w twojej kieszeni. Ściągnij wszystkie ciała z pali, po czym zabierz kolejne skrzydło. Wyjdź z zamku, po czym wkrocz do gniazda. Jako cyklop uruchom maszynę po prawej stronie i wyjmij pazur z plastra miodu. Podnieś kratę i jako Sarah przejdź przez nią. Gdy wyjdziesz, zmien się w Azteka i ruszaj do miejsca, gdzie zamocowana jest lina. Odetnij ją pazurem, przeistocz się w Sarah i wracaj przez kratę, skąd przyszedłeś. Zabierz część statui, po czym ruszaj do zamku. Tam zmontuj wszystkie części statui i wejdź po schodach na górę. Przejdź wszystkie bramy. Wskakuj do portalu.

Oto ostatnia rozgrywka. Ostatnia gra doktora Morgana. Musisz przejść trzy rundy, bazujące na tym samym schemacie. Teraz musisz poradzić sobie sam. Powodzenia. A jak skończysz, przeczytaj „Lot nad kukułczym gniazdem" Kena Keseya. Tyż o waryatach

Strat

Kto się człekiem urodził, ten skowronkiem nie będzie, ale...

Sterowanie, zasilanie i modelowanie

StrAtor

Projektowanie z myślą o konkretnych zadaniach

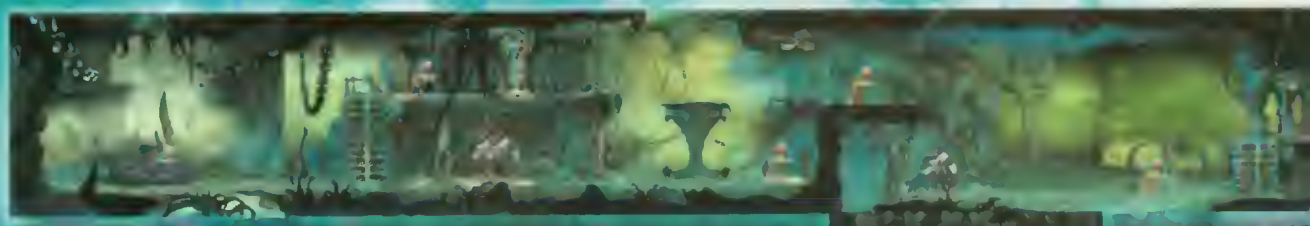
Heart of darkness cz.2

5. RIVERS OF FIRE

Zeskocz z kwiatu i szybko biegnij w prawo (spod rośliny wyskoczą potworki). Powinieneś w końcu dotrzeć do ekranu z wielkim skalnym słupem i metalowym przyciskiem w ziemi. Stanięcie na przycisku spowoduje wyrośnięcie z ziemi mniejszego słupa blokującego drogę. Wróć na poprzedni ekran w lewo. Tu też jest metalowy przycisk — opuszcza na chwilę wielki słup, tak że możn[illegible] przedostać się na kolejny ekran. Pami[illegible] taj, żeby nie nadepnąć na przycisk wł[illegible] [illegible]jący mniejszą blokadę. Teraz czeka c[illegible] [illegible]drówka nad rzeką lawy. Wykorzystuj[illegible] [illegible]chwyty w ścianach podążaj w praw[illegible] Uważaj na fontanny lawy i ściekający jad [illegible] ze ściany). Skalne wysepki, uno[illegible] [illegible]ę na lawie, zanurzają się po pew[illegible] [illegible]sie. Ekran z trzema kamiennymi [illegible]mi i stworkami na nich: ten na [illegible]mej [illegible] robi „trzesienie ziemi", któ[illegible] [illegible]iany. Zabij [illegible], zanim to zro[illegible] [illegible] ekranie dostań się na [illegible] idź w prawo. Pozabijaj prze[illegible] [illegible] na poprzedni ekran. Tym [illegible] pod półką, po ścia[illegible] [illegible]. Wspinaj się na samą górę unik[illegible] jadu, [illegible]rwi i pająków. Kolejna [illegible] [illegible]anach nad lawą. Gdy do[illegible] [illegible]ych półek, wybierz drogę pod nimi. [illegible]stępnym ekranie dostań się do nasion[illegible] [illegible] pod nawisem [illegible]alnym i [illegible] w pnącze. Wróć do [illegible] i tym razem idź górą. Z pnąc[illegible] [illegible]tan się do wnęki w ścianie i w gór[illegible]

7. INTO THE LAIR

Przy przejściu tego levelu pomocne będą mapy poziomu. Dostań się na półkę skalną. Superstrzałem rozwal głazy tarasujące wejście. W środku czeka na ciebie nowy wróg — zakuty w zbroję, dwunożny. Strzela ognistymi kulami (jak latające upiory) oraz robi ognistą falę pędzącą po ziemi (jedyny sposób na nią, to wykonać podskok). Po zabiciu takiego stwora musisz jeszcze zniszczyć mózgi, które po nim zostaną (skumulowanym strzałem) [illegible] z każdego wykluwają się dwa nowe potwory. [illegible] następnym ekranie powoli przejdź po łańcuchu (jeżeli spadniesz to nie zabijesz się po prostu w trochę innej kolejności pozwiedzasz pomieszczenia). Idź w prawo. Dotrzesz w końcu do ekranu z trzema przyssawkami. Nie możesz stanąć na różowym przycisku. Poczekaj, aż dwie przyssawki równocześnie się uniosą, przeskocz nad przyciskiem i szybko przebiegnij pod przyssawkami. Następny ekran to ściana z łańcuchami. Możesz nie używać łańcuchów, tylko spaść na dół, ale pamiętaj, że i tak będziesz wracał po tej ścianie, dlatego lepiej mieć oczyszczoną drogę. Na dole wciśnij przycisk — po blokach w ścianie, które się pojawią, dostań się na półkę po lewej. Wciśnij przycisk. Wróć na poprzedni ekran. Znów wciśnij przycisk i wspinaj się na górę (uważaj, na „łańcuchowej ścianie" pojawią się pająki). Wróć do ekranu z łańcuchem nad przepaścią. Spadnij z lewego końca łańcucha — bądź przygotowany na atak. Idź w prawo. Złap się bloków w ścianie i przejdź na drugą stronę wyrwy (jeżeli na początku levelu spadłeś z łańcucha, to musisz dotrzeć do tego ekranu, iść w prawo, wspiąć się po pnączu, wspiąć się po drabinie — następny ekran w prawo to ten z trzema przyssawkami). Wciśnij przycisk — pojawią się dalsze bloki na ścianie. Nie wciskaj przycisku pod ścianą (ze ściany przejdź na łańcuchy, a z nich dopiero na ziemię). Stań na przycisku po prawej stronie (otwiera przyssawkę po lewej) i zabij potworki, które wypuścisz. Przeskocz nad przyciskiem pod ścianą i idź w lewo. Zejdź po drabinie i wciśnij przycisk. Wróć do ściany — po



8. CAVERNS OF DOOM.

Tu musisz się spieszyć, inaczej zostanie z zmiażdżony przez skalne słupy. Jak pokonać ten tor przeszkód dowiesz się, przypatrując się kolejnym dziewiętnastu [illegible]enom zamieszczonym na Reset CD.

wciśnięciu przycisku pod nią, otwierasz przyssawkę po prawej — i wypuszczasz dwunogi. Przejdź przez otwarte przejście i drabiną na dół. Zejdź na sam dół drabiny. Zrób z dwunoga mózgi i szybko wespnij się na drabinę, zanim wyklują się nowe. Kiedy czerwie będą zajęte porywaniem dwunogów, szybko przejdź po łańcuchach na ekran w lewo. Wykorzystaj pojawiające się kolejno uchwyty w ścianie, aby przedostać się na drugą stronę zbiornika z lawą. Uważaj na następnym ekranie — za plecami pojawią ci się przeciwnicy. Idź w lewo. Zostaniesz uwięziony. Superstrzałem zrób dziurę w suficie, przemień nasionko w pnącze i wyjdź po nim. Pchnij głaz, a potem wciśnij przycisk. Idź w lewo. Na następnym ekranie powtórz sztuczkę z rozmnożeniem dwunogów. Kiedy czerwie będą zajęte, musisz szybko dostać się do srebrnego przycisku, wcisnąć go i wspiąć się do otwartego przejścia. Na kolejnym ekranie wejdź na przycisk z lewej. Jak tylko przejdziesz na nowy ekran, zostaniesz pozbawiony mocy. Zeskocz na drewnianą platformę. Gdy dwunogi rzucą ogień, podskocz w miejscu. Jeżeli dobrze wyliczysz moment podskoku, to ogień spali drewnianą platformę, a ty spadniesz ekran niżej. Teraz czeka cię popis szybkości i zręczności. Po spadnięciu od razu biegnij w prawo, na następnym ekranie przeskocz w biegu nad pełzającym potworkiem. Zaraz po skoku zwolnij i normalnym krokiem wejdź na kolejny ekran — powoli przejdź po łańcuchu. Na następnym ekranie spadnij do jamy i momentalnie zacznij czołgać się korytarzykiem w lewo — jeżeli się spóźnisz, to stwór za tobą pełznący złapie cię! Wciśnij srebrny przycisk, przeskocz stwora korytarzykiem wróć do jamy, szybko podbiegnij do uchwytów w ścianie (powinieneś minąć się z kolejnym przeciwnikiem) i wespnij się po nich. Gdy tylko znajdziesz się na górze, biegnij przez ekrany w lewo i wskocz do dziury na końcu.

8. HEART OF DARKNESS

Zostaniesz połknięty przez potwora. Na szczęście, w jego brzuchu znajdziesz broń, którą straciłeś na początku gry. Kilka strzałów i już jesteś wolny. Podążaj w prawo. Ekran z trzema przyciskami na ziemi, drabiną i słupo–zaporą. Wejdź drabinką na półkę, otwórz zaporę i przejdź w prawo. Zabij potwory, ale nie dwunogi. Wróć na poprzedni ekran, zejdź z półki i idź w prawo. Zabij dwunogi i wciśnij przycisk na końcu. Wróć na poprzedni ekran, na półkę i znów w prawo. Skacząc po półkach, przedostań się na drugą stronę. W końcu dotrzesz do wielkiej groty z różowym stworkiem i rozbitym kamieniem mocy. Musisz odszukać i przynieść tutaj brakujące fragmenty kamienia. Wyjdź z groty wyjściem w prawo. Kawałki kamienia możesz przenieść popychając je z bliska lub strzelając w nie. Ten drugi sposób jest przydatny w wąskich korytarzach i tam, gdzie nie możesz się ruszać. Na przykład niektóre słupo–zapory są otwarte tylko wtedy, kiedy stoisz na przycisku: strzelając w kamień możesz przemieścić go pod lewą kolumną. Ekran z kamiennymi półeczkami pełniącymi rolę windy: musisz umieścić kamień najpierw na jednej półeczce, potem na drugiej, a na koniec zepchnąć go do dziury w ziemi. Słupo zapory otwierane są przez przyciski na poprzednim ekranie (najpierw musisz otworzyć jedną zaporę, popchnąć kamień i dopiero otworzyć drugą). Zwróć uwagę na potworka pełzającego po trzech przyciskach otwierających i zamykających słupo zapory — podążaj za tobą. Ustaw się tak, by otworzył zaporę na półce i szybko przejdź pod nią, zanim stworek zmieni miejsce. Znajdziesz trzy fragmenty kamienia. Okaże się, że brakuje jeszcze jednego — jest na końcu kamiennego pomostu nad wirem. Tym razem użyj wyjścia z groty po lewej (wróć na ekran z poprzedniego etapu). Tym razem zapora na następnym ekranie będzie otwarta. Schodź na sam dół. Musisz iść w prawo, aż do końca kamiennego pomostu. Nie będzie to łatwe — oprócz dwunogów i czarnych potworków będzie cię atakował sam Władca Ciemności (rzuca ogniowe fale). Po dotarciu do ostatniego kawałka kamienia czeka cię dramatyczna sekwencja filmowa. Gdy się skończy, znajdziesz się w kompletnej ciemności. To już ostatni etap. Nie będziesz mógł strzelać, ale możesz bronić się przed widmami wymachując bronią. Jeżeli nie dasz się zabić przez określony czas, to w nagrodę obejrzysz końcowy filmik (warto też pooglądać napisy końcowe). Dobranoc.

Cheaty resetu zamiast

PooH & Gutek Company

ARES RISING

Podczas wykonywania misji napisz **C**, wciśnij **Shift-C**, a następnie wklep **BIGASSSHIELDS** i naciśnij **Escape** — w ten sposób staniesz się niewidzialny. Możesz także wstukać **IAMTHEMASTER** — w tym momencie automatycznie kończysz misję powodzeniem.

CASTLE OF THE WINDS

Jeśli chcesz uzyskać bardzo wysoki współczynnik Constitution, musisz zrobić co następuje:
– Użyj zaklęcia magicznej strzały
– Kontynuuj używanie nawet po tym, kiedy wyczerpie ci się mana
– Skończ zabawę w momencie, kiedy spostrzeżesz, że straciłeś wszystkie punkty energii (hit points) z pól MAXIMUM i CURRENT
– I to tyle — teraz sprawdź Constitution swego bohatera!

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Marine (nurek) może przenosić dwóch innych komandosów w swoim plecaku. Dokonanie tego wymaga co prawda nieco zręczności, myślę jednak, że warto — jego zdolność pływania pod wodą bez rozpoznania jest godna pozazdroszczenia. Jak tego dokonać? Wystarczy, że w momencie gdy nurek spuszcza powietrze z pontonu, nakażesz wsiąść doń dwu komandosom. Za chwilę znikną oni z pola widzenia, a przedstawiające ich ikonki pojawią się nad plecakiem nurka. Ot i cała filozofia. Podkreślić trzeba jedynie, że operację należy wykonać bardzo szybko!

DESCENT: FREESPACE

Aby uaktywnić kody, wpisz **WWW.VOLITION-INC.COM**, a następnie trzymając wciśniętą **tyldę [~]** naciśnij następujące magiczne przyciski:
C — Wysyłasz wiadomość do przeciwników
Shift C — Przełącza dostępność środków zagłuszających (countermeasures) na wszystkich statkach
K — Niszczy cel
Shift K — Niszczy namierzony podsystem statku
Alt K — Zadajesz sobie dziesięcioprocentowe szkody
I — Niezniszczalność
Shift I — Przełącza niezniszczalność dla celu
O — Włącza i wyłącza fizykę w stylu starego Descenta
Shift W — Nieskończona ilość amunicji dla wszystkich statków (w tym i twojego)
W — Nieskończona ilość amunicji dla twojego statku
G — Wszystkie pierwszorzędowe cele misji zostają uznane za zaliczone
Shift G — Wszystkie drugorzędowe cele misji zostają wykonane
Alt G — Zaliczyłeś wszystkie dodatkowe cele misji
9 — Przewija do przodu przez całe dodatkowe uzbrojenie
Shift 9 — To samo co poprzednio, tylko do tyłu
o — A to z kolei przewija przez dostępne uzbrojenie podstawowe (do przodu)
Shift O — Jak **o**, tylko do tyłu

R — Cel zostaje dozbrojony
UWAGA (raczej nieprzyjemna) — Nie możesz zaliczyć misji jeśli posługujesz się cheatami :(

FINAL FANTASY 7

Oto w jaki sposób można klonować przedmioty używane podczas walki:

1. Wyposaż jedną z postaci w **„W-item"**
2. Rozpocznij starcie (najlepiej takie, które będziesz mógł łatwo wygrać)
3. Użyj **„W-item"** na jego posiadaczu
4. Wybierz dowolny przedmiot i użyj go
5. Wybierz drugi przedmiot (ten, który chcesz powielić), ale nie wybieraj postaci, na której chcesz go użyć
6. Zamiast wybierać wspomnianą postać, naciśnij **CANCEL** — otrzymujesz zduplikowany przedmiot!

FLESH FEAST

Podczas gry naciśnij **Left Shift,Left Control, Left Alt, Home** — poziom zakończy się powodzeniem.

NHL '99

Wpisz podczas gry:
AWAYGOAL — Drużyna przyjezdna zdobywa gola
HOMEGOAL — Drużyna gospodarzy zdobywa gola

FLY HARDER

Kody do poziomów:
2 — PHO
3 — MET
4 — BLA
5 — SUP
6 — TRA
7 — QUA
8 — NEO

I-WAR

Otwórz katalog, w którym zainstalowałeś I-WAR. Wewnątrz powinien znajdować się folder **PSG** — otwórz go. Następnie, wewnątrz niego, otwórz kolejno foldery **RESOURCE, SCRIPTS** i **PRECEDENCE**. Wewnątrz tego ostatniego znajdziesz plik o nazwie **PREC**.

Otwórz go przy pomocy arkusza kalkulacyjnego (np. Excel) i zmień wartość wszystkich liczb w kolumnie **PREC** na **0**. Zapisz dokonane zmiany. W ten sposób uzyskałeś dostęp do wszystkich poziomów I–WAR.

MOTOCROSS MADNESS

Wybierz dowolny typ wyścigu poza **SUPERCROSS**. Kiedy już znajdziesz się na torze, zjedź z właściwego kursu i jedź w kierunku brzegu terenu. Po pewnym czasie dojedziesz do wielkiej ściany otaczającej krajobraz. Uderz w nią. Jeśli poruszałeś się z wystarczającą szybkością, powinieneś wylądować na jej szczycie (twoje ciało nie musi tam lądować, wystarczy, że uczyni to motor — po chwili zmaterializujesz się we właściwym miejscu). Kiedy ponownie będziesz zdolny do jazdy, skieruj się w kierunku krawędzi. Po chwili zostaniesz „katapultowany" (ze stosownym dźwiękiem wystrzału z działa) i poszybujesz w kierunku terenu wyścigu. Miło zobaczyć, jak głęboko w terenie gry jesteś w stanie wylądować.

NASCAR 2

Kiedy jesteś w trybie **RACING** (niezależnie czy wybrałeś szybki wyścig, czy też cały sezon), przygotuj się na zapalenie się żółtego światła. Jeśli oczekujesz w kolejce na zieloną flagę, uderz swym lewym przednim zderzakiem w prawy tylny zderzak samochodu oczekującego przed tobą i zepchnij go w lewo. Za każdym razem kiedy to zrobisz, przesuwasz się w kolejce o jedno miejsce. Jeśli jesteś wystarczająco szybki i ostrożny, możesz zająć pierwszą pozycję na starcie.

PROTOSTAR

Jeśli handlujesz z **Deresta**, musisz zrobić co następuje. Wybierz przedmiot do kupna, wpisz dużo cyferek i naciśnij **Enter**. Cena spadnie poniżej zera — kolesie w sklepie płacą ci za pobieranie towaru z ich magazynu! Możesz w ten sposób wyciągnąć tyle kasy, ile będzie ci potrzebne. Jeśli nie zadziała za pierwszym razem — próbuj dalej. Działa częściej, jeśli wpisujesz liczby z cyfrą **6** na początku.

TAKE NO PRISONERS

Naciśnij **Shift** i **tyldę [~]** — ukaże się konsola. Teraz wpisz:
juggernaut — Tryb boski
goldblum — Latasz
wraith — Przechodzisz przez ściany
positions — Pokazuje twoją pozycję (x,y,z)
a_moveme x,y,z — Przenosisz się do podanych współrzędnych
dir maps — Podaje dostępne mapy
map x — Przenosi cię do mapy X
ode to jack — Zabija wszystkie potwory na danym poziomie
impulse 911 — Nieskończona amunicja i przedmioty
spawn x — Tworzy dowolny przedmiot lub postać
Przedmioty do użycia wraz z poleceniem **spawn x**:
w_saber
w_assault_rifle
w_crossbow
w_laser_rifle
w_gauss_gun
w_grenade_launcher
w_rocket_launcher
w_flame_thrower
w_chain_gun
w_plasma_generator
w_ptp_cannon
i_medical_kit
i_flak_jacket
i_body_armor
i_reflectarmor
i_heatshield
i_energyarmor
i_energyshield
i_molotov
i_gas_gren
i_claymore
i_float_disk
i_rocket_net
i_gas_mask
i_laser_sight
i_disk
i_enhancers
i_shuriken
i_implosion
i_fragger
i_radshield
i_ir_goggles
i_stealth
i_grav_belt
i_force_barrier
i_override
i_flare
i_demopack
i_energyshield
i_dome_device
i_dome_crystal

MEAN ARENAS

Wpisz **„CHEAT"** w miejscu wpisywania haseł. Podczas gry nie używaj dopału, zamiast tego zbieraj wszystko, co wpadnie w twe ręce. Na samym końcu labiryntu zbierz klejnot przed wzięciem monety. Kiedy zbierzesz klejnot, uaktywni się poniższa lista przycisków uruchamiających cheaty:
HELP — Skok do następnego poziomu
W — Uaktywnia broń
DEL — Włącza osłony
B — Dostajesz bomby
L — Otrzymujesz dodatkowe życie
E — Energia w prezencie
A — Wszystkie monety zostają zebrane
F — Zatrzymuje potwory
Wpisz jeden z poniższych kodów w miejscu wpisywania hasła:
CHEATOFF — Wyłącza cheaty
REVEAL — Ujawnia położenie ukrytych przejść
SONIC — Przyspiesza szybkość działania gry
NORMAL — Powrót do normalnej szybkości
Podczas gry w trybie pojedynczym wpisz jako hasło **QSSIFS4UYLS2WGKUN3** — zostaniesz przeniesiony na trzeci poziom, z ilością żyć umożliwiającą łatwe ukończenie gry.

NFL QUARTERBACK CLUB

Poniższe kody należy wpisać podczas wyboru drużyny w trybie „inpreseason"
F1,F1,F2,F2,F1,F2 — Turbo
F1,F1,F1,F3,F1,F1 — Boisko zostaje zaminowane
F4,F2,F5,F3,F4,F5 — Dostęp do 47 historycznych drużyn
F4,F2,F5,F4,F4,F5 — 47 innych historycznych drużyn
F1,F1,F3,F5,F1,F3 — Powiększa się zasięg wykopu/rzutu
F1,F1,F3,F4,F1,F3 — Gracze zamieniają się w cienie
F1,F1,F5,F3,F1,F5 — Na boisku robi się bardzo ślisko
F1,F1,F5,F2,F1,F5 — Dostęp do superdrużyn
F1,F1,F4,F4,F1,F4 — Drużyny stają się wyjątkowo szybkie

RAINBOW SIX

Aby włączyć cheaty, wciśnij podczas gry **['](apostrof)** i wpisz:
TEAMGOD — Tryb boski dla całej drużyny
AVATARGOD — Tryb boski dla pojedynczego gracza
CLODHOPPER — Powiększa dłonie i głowy bohaterów
MEGANOGGIN — Głowy bohaterów stają się gigantyczne
BIGNOGGIN — Postaci biegają z dużymi głowami (ale mniejszymi niż meganogginowe)
5FINGERDISCOUNT — Uzupełnienie amunicji
NOBRAINER — Wyłącza sztuczną inteligencję komputera
DEBUGKEYS — Włącza skróty klawiaturowe debuggera
TURNPUNCHKICK — Zamienia graczy z trójw dwuwymiarowych
1-90D — Ciężki oddech
EXPLORE — Włącza/wyłącza warunki zwycięstwa

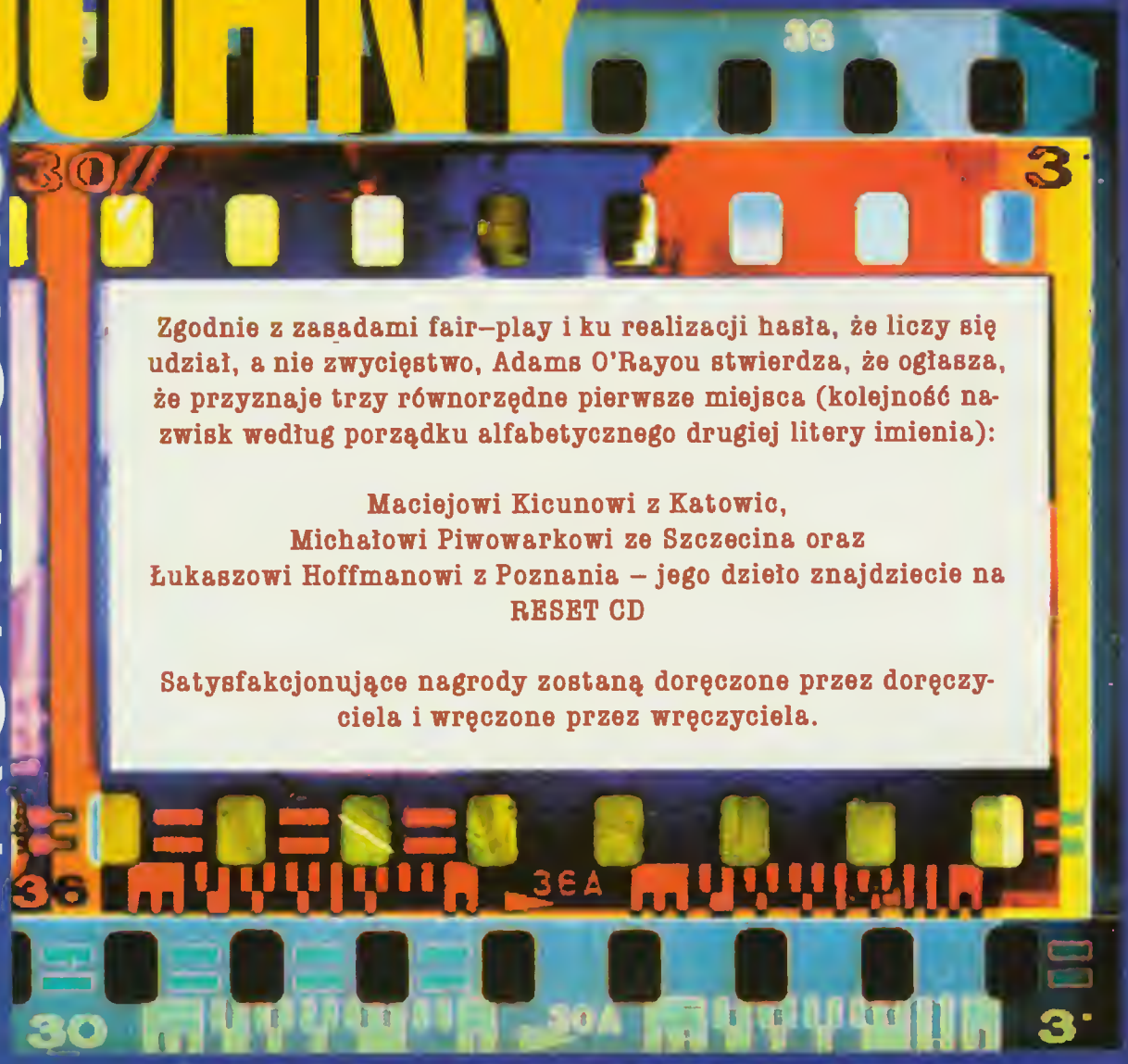
DARK RIFT

Użyj kodu **„kronos"** aby uaktywnić ukrytego gracza — Sonorka.

Od Autora: bardzo dziękuję wszystkim za wzięcie udziału w konkursie. Spisaliście się świetnie pod każdym względem, zarówno ilościowym (liczna liczebnie korespondencja), jak i jakościowym (tylko Autor wie, ile chusteczek zużył parskając ze śmiechu). Pewne jest to, że przepłynęły między nami megawaty pozytywnej energii. Jeszcze raz wielkie dzięki i do siego konkursu.

ADAMS O'RAYOU

KONKURS JOHNY



Zgodnie z zasadami fair–play i ku realizacji hasła, że liczy się udział, a nie zwycięstwo, Adams O'Rayou stwierdza, że ogłasza, że przyznaje trzy równorzędne pierwsze miejsca (kolejność nazwisk według porządku alfabetycznego drugiej litery imienia):

Maciejowi Kicunowi z Katowic,
Michałowi Piwowarkowi ze Szczecina oraz
Łukaszowi Hoffmanowi z Poznania – jego dzieło znajdziecie na RESET CD

Satysfakcjonujące nagrody zostaną doręczone przez doręczyciela i wręczone przez wręczyciela.

CHOROBA JOHNEGO

by: Maciej Kicun

Johny utwierdzony w przekonaniu, iż wróżka jest co najmniej psychicznie chora, ułożył się do snu.

* * *

Następnego dnia Johny miał problemy z obudzeniem się. Właściwie, z niewiadomych mu przyczyn nie mógł tego zrobić wcale. Zaniepokojona nienaturalną ciszą w domu Johnego sąsiadka wezwała policję. Oficer po przybyciu na miejsce stwierdził:

– Stwierdzam, irz tyh pancernyh dźwi z pószek po konserwah nie morzna wywarzyć metodom konwencjonalnom.

I tak, kalecząc ortograficznie wymowę języka polskiego, stwierdził powyższe. Poniższe też – Nalerzy wezwać strarz porzarnom — co natychmiast uczynił. Po jakże krótkim, pięciogodzinnym oczekiwaniu, leżące bezwładnie w łóżku ciało Johnego doczekało się wyniesienia z domu. Znany już ciału Johnego z ortograficznego kaleczenia wymowy oficer policji wezwał pogotowie. Ponieważ ciało Johnego wskazywało na swój oraz swego właściciela ciężki stan, wezwane zostało najbliżej mieszczące się pogotowie z prywatnego szpitala Profana Butana.

JOHNY — KONKURS

by: MICHAŁ PIWOWAREK

* * *

Johny czując niemiły zapach środków cucących obudził się. Stwierdził, iż znajduje się w szpitalnym pokoju. Rozejrzał się. Nad jego łóżkiem wisiała półka. Po bliższym przyjrzeniu się jej, ocenił wykonanie jako fachową robotę, ale bardziej zaciekawił go stoik po konfiturach, który leżał na półce fachowej roboty. Był na nim naklejony plaster z napisem, który Johny odczytał z właściwym mu przy tej czynności wysiłkiem. Głosił on: „Serce Johnego". W środku istotnie znajdowało się czerwone, mięsiste coś. „Coś", gdyż Johny nie bardzo mógł sobie przypomnieć lekcję anatomii. Znalazłszy w kieszeni parę groszy, ruszył z uśmiechem na ustach w kierunku korytarza. Ku jego zdziwieniu, ten okazał się piekielnie długi. Na szczęście na ścianie nakiejone były strzałki z napisem „Jadalnia". Johny ruszył tam z jeszcze większym uśmiechem. Na miejscu kupił kaszankę i „Przewodnik turystyczny po szpitalu". O ile to pierwsze schował do kieszeni z zamiarem zachowania na pamiątkę, o tyle to drugie obejrzał na miejscu. Na pierwszej stronie przeczytał: „Klinika doktora Profana Butana". W skąpym umyśle Johnego zaczęła się rodzić równie skąpa myśl. Po dłuższej chwili Johny doszedł na piechotę do wniosku, iż po części spełnia się jego sen. Jeszcze niedawno patrzył w serce, a... No właśnie, czy miał serce? Johny sprawdził puls. Rezultat nie zdziwił go (to przez przespaną lekcję anatomii) — nie czuł tętna, więc on, Johny nie miał serca, swojego ulubionego organu. Johny postanowił znaleźć za wszelką cenę drugie, zastępcze, czerwone, mięsiste coś, a raczej dawcę czegoś. Ponieważ zapasy inteligencji Johnego wyczerpały się, przestał myśleć i wrócił do poprzednio wykonywanego zajęcia.

Na kolejnej stronie znajdowała się mapa szpitala. Johny wyczytał tam takie nazwy:

Sala Pooperacyjna (Johny domyślił się, iż „lądowali" tam żołnierze po operacjach wojennych), oddziały: Położniczy, Intensywnej Terapii, gabinety: Okulistyczny, Dentystyczny, Biuro Ordynatora Doktora Profana Butana, Biuro Informacji, Stołówka oraz Sklep. Jednak najbardziej przykuł uwagę Johnego kolorowy napis ODDZIAŁ PSYCHIATRYCZNY.

Johny z właściwym mu uśmiechem ruszył do Biura Ordynatora. Po drodze czytał regulamin Stołówki:

1) Każdy pacjent ma prawo wyboru między zupą kalafiorową, a zupą kalafiorową.

Ponieważ Johny nie przepadał za ową zupą, dalszej części regulaminu nie czytał.

Johny kontynuował wędrówkę. Przeszedł przez długi korytarz, stanął przed drzwiami i wszedł do środka.

– Witam właściciela głosu — rzekł Johny.

– Witaj Johny — odpowiedział Profan Butan, dla przyjaciół Profi.

– Dlaczego zostałem pozbawiony organu? — spytał Johny.

– Bo był przyczyną choroby, zawału serca. Nie możesz go już używać, ale możemy ci dać zamiast organów harmonijkę ustną bądź skrzypce, ale jeśli znajdziesz dawcę organu to...

* * *

Johny udał się do Biura Informacji. Zatrzymał się przy drzwiach, na których wisiała tabliczka z nazwą pomieszczenia i druga z nazwiskiem: Alexia Nervosa. Właśnie Johny uznał, że jest bliski rozwiązania zagadki snów. Przypomniał sobie o wróżce i o tym co powiedziała po wizycie. Postanowił to sprawdzić. Bez wahania wszedł do środka.

– Dzień dobry — usłyszał.

– Dzień dobry — odparł — Proszę o wszystkie słowniki — dodał.

Po godzinie wertowania słowników Johny wiedział, że ahoj znaczy we wszystkich językach mniej więcej to co ahoj. Właśnie zabierał się za ostatni słownik, szwedzko–polski. Okazało się, że Ahoj znaczy w narzeczu północnoszwedzkim „spadam". Do Johnego dotarło, iż wróżka postanowiła popełnić samobójstwo przez zeskoczenie z dużej wysokości. Przeczucie tknęło Johnego, by sprawdził listę pacjentów kolorowego oddziału. Nie mylił się. Na liście konfigurowało nazwisko wróżki. Serce Johnego uradowało się (czytaj: podskoczyło w stoiku). Johny znalazł jego zastępcę. Johny znów tknięty przeczuciem (rażącym jak 220V) wyjrzał przez okno. Zobaczył spadającą z niedozwoloną prędkością oraz w stanie nietrzeźwym wróżkę.

– Więc udało jej się pokonać pion — krzyknął Johny.

Chwilę później leżał na stole operacyjnym. Otrzymał od doktora kieliszek spirytusu do wypicia. Johny przyzwyczajony do delikatnego smaku piwa oczywiście bezalkoholowego zasnął po wdechnięciu oparów.

* * *

Obudził się. Nad głową miał półkę fachowej roboty. Sprawdził czy ma serce. Miał, tylko pech chciał, że w lewej nodze. Ale miał, miał i patrzył na stoik po konfiturach z czerwonym, mięsistym czymś. Sen się sprawdził.

Ponieważ Johny był zdrów i tak też się czuł, postanowił natychmiast udać się do domu. Przy wyjściu ze szpitala otrzymał rachunek (wcale nie prawdopodobieństwa). Na początku była cyfra 9 (matmy Johny nie przespał), a po niej tyle zer... Johny miał problem ze znalezieniem ich końca. Na samym dole było napisane: Dziękujemy. Zapraszamy.

Więc on, Johny miałby się pożegnać ze wszystkimi pieniędzmi, jakie zaoszczędził przez wszystkie lata. Nigdy!!! Już wolał pójść w ślady wróżki. Właśnie! To była myśl — on też pokona pion.

* * *

Johny stanął na parapecie swojego okna. Pomodlił się. Skoczył. Spadał w dół, w dół i spadał. Ponieważ jednak pokonywanie pionu bardzo przypadło mu do gustu, zrobił to jeszcze trzy razy metodą tradycyjną i dwa razy wspak. Wreszcie postanowił skończyć z tą zabawą i skoczyć do końca przepisowo. Gdy dzieliła go odległość jednego centymetra od ziemi, nic się nie stało. Dopiero gdy szczątki ciała Johnego posypały się we wszystkich kierunkach, Johny doznał przebudzenia.

* * *

Johny postanowił już nigdy więcej nie zadawać pytań, nie zachorować, ale przede wszystkim nie zasnąć. W tym celu kupił nawet palarnię kawy. Dręczyła go jeszcze jedna myśl — czy grał na akordeonie andante i czy w ogóle grał, czy to też mu się śniło?

Johny zajrzał do szafy. Zobaczył tam nowy akordeon. Postanowił na przyszłość nauczyć się przepisowo z niego korzystać.

Kim jest Profan Butan i Alexia Nervosa, co ich łączy? Kim jest wróżka?

Profan Butan i Alexia Nervosa powstali w wyniku szoku transgenicznego. Są wynikiem długoletnich praktyk mezonowych i czystej, niezachwianej ideologii. Kształtowało ich społeczeństwo i dopiero w ostatniej fazie metamorfozy objawił się w umyśle Johnego. Ewoluowali całkiem niezależnie i są praktycznie niegroźni, dopóki kontroluje ich tajemnicza istota zwana wróżką. Prawdopodobnie jest niematerialna i pochodzi z alternatywnej przeszłości. Podobno czasami przybiera jakąś materialną postać i wędruje po świecie, by pomagać ludziom.

Czy Johny gra na akordeonie andante, allegro czy może presto?

Według przesłuchanych świadków, którzy widzieli Johnego w centrum miasta, grał on presto. Sam Johny, poddany hipnozie, powiedział: „allegro". Jednak po zrobieniu sekcji zwłok instrumentu wynikło wyraźnie, że grał andante. Wobec tego powstały trzy ugrupowania, które zażarcie bronią swoich racji.

Co znaczy „ahoj" na północy Szwecji?

Jako że szwedzki pochodzi od arabskiego, „ahoj" znaczy mniej więcej tyle, co = ahmed hendid omar jes = Johny gra na akordeonie. Po prostu wróżka stwierdziła stan rzeczy dokonanej trwającej. A że wymówiła „ahoj" w dialekcie shing–hou–hen, może mieć to ukryte znaczenie.

Czy wróżka pokonała pion?

Najpierw zastanówmy się, czym jest pion dla wróżki. Z punktu widzenia teologii filotycznej, pion nie wydawał się jej poziomem. Był swoistym odkształceniem skosu, więc musiała poruszać się w kierunku prawo–lewo. Z tego wynika, że wróżka zrobiła to i nie. W wymiarze ascetycznym udało jej się, jednak w wymiarze terrocentrycznym (naszym) też jej się udało. Dodać trzeba jeszcze, że wróżka inaczej pojmuje nierzeczywistość.

STB Velocity 4400

Magia Voodoo silniejsza jest niż troty!

Szybsze, sprawniejsze, wydajniejsze — tak zamawiający reklamę producenci chcieliby widzieć swoje karty graficzne. Od kilku miesięcy szaleństwu szybkosci na imię Voodoo 2 — najszybsze, najlepsze, po prostu naj. Niestety, ma jedną zasadniczą wadę — cena około 1000 złotych (karta+dopalacz) może odstraszyć. Czy jednak trzeba wydawać aż tyle pieniędzy?

Karty oparte na układach RIVA firmy nVidia budzą mieszane uczucia — pierwsze produkty oparte na układzie RIVA 128 niechętnie współpracowały z polską wersją Windows. Jeśli jednak ktoś już przezwyciężył te problemy, to otrzymywał niezły produkt, w testach niewiele ustępujący pierwszej generacji układów Voodoo. Jaka jest zaś, z dawna oczekiwana, karta oparta na chipie TNT?

Testowaliśmy kartę Velocity 4400 firmy STB. Tajemniczy, przynoszący pirotechniczne skojarzenia skrót TNT pochodzi od terminu TwiN Texel — jest to technologia pozwalająca procesorowi karty na dokonywanie podczas jednego cyklu zegara obliczeń na dwu pikselach tekstury. Wedle informacji producenta, Velocity 4400 jest w stanie maksymalnie wypełnić ekran 250 milionami pikseli w ciągu sekundy, operować na 6 milionach wieloboków na sekundę, a przepustowość jej szyny danych to 1,76 GB/sek. Za zamianę danych cyfrowych na obraz odpowiedzialny jest 250 MHz układ RAMDAC. Karta generuje obraz w maksymalnej rozdzielczości 1920x1200 przy 16 milionach kolorów i częstotliwości odświeżania 76 Hz. Poza tym, Velocity 4400 oferuje wyjście S-VHS i Composite Video. Karta STB może być wyposażona maksymalnie w 16 MB SDRAM taktowanych z częstotliwością 110 MHz. Wkrótce ma się ukazać Velocity 5000 — wersja karty wyposażona w wydajniejszą pamięć typu SGRAM (125 MHz). Velocity 4400 produkowana jest w dwu odmianach: współpracującej z szyną AGP x2 lub też klasyczną PCI (ta druga jest o ok. 5% wolniejsza). My testowaliśmy kartę w wersji AGP.

Paweł Chmielowiec

Jak to wygląda w działaniu? Nie powiem, wcale niezle. Obraz jest ostry, nasycenie kolorów bardzo przyjemne, wszystko działa płynnie — tak jak powinno. Gry działają bez zastrzeżeń, czy to pod kontrolą DirectX, czy też OpenGL (użyliśmy sterowników OGL w wersji beta, kiedy jednak czytacie ten tekst powinna być dostępna wersja ostateczna — chociaż z tym nigdy nic nie wiadomo...), poza tym ciągle pojawiają się patche.

Kiedy chodzi o wydajność, niech przemawiają wyniki testów. Przy ich okazji nasuwa się jednak pewna przykra konkluzja — karta pokazuje pełnię swych możliwości dopiero współdziałając z odpowiednio szybkim procesorem. We współpracy z Pentium II 400, Velocity 4400 pokonywała nawet Voodoo 2 (w konkurencjach „Incoming" i „Forsaken", jednak na wolniejszych komputerach wyraźnie lepsze są karty oparte na układach firmy 3Dfx.

Jeśli więc składasz swój komputer od podstaw, to powinieneś się zastanowić nad kupnem STB Velocity 4400 — zawsze będzie to taniej niż Vodoo 2 + karta graficzna, a wyniki nie są aż tak zastraszająco niższe (zwłaszcza, jeśli planujesz zakup silniejszego procesora). Jeśli natomiast posiadasz nieco wolniejszą maszynę, to lepszą propozycją będzie jednak Voodoo 2!

Testy porównawcze

Konfiguracja 1:

Pentium 200 MHz, płyta główna PIC VA-[illegible], 64 MB RAM

	Riva TNT	Matrox G200	Voodoo 2
GL Quake	60	45	60
Quake 2	28	27	38
[illegible]	[illegible]	25	32
Forsaken	53(soft.)	43(soft.)	58
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Winbench 97	121	117	
Business Winbench 97	60	57	-

High-end Konfiguracja 2:

Pentium II 400 MHz, płyta główna PIC VB-[illegible] (Intel BX 100MHz), 64 MB RAM

	Riva TNT	Voodoo 2
GL Quake	[illegible]	77
Quake 2	60	[illegible]
Chrom	[illegible]	70
Incoming	77	[illegible]
Forsaken	169(soft.)	155

soft. — tryb software'owy

Wszystkie gry testowano w rozdzielczości 640x480

Testowane karty: Riva TNT — STB Velocity 4400, Voodoo 2 — STB Black Magic 3D, Matrox G200 — Matrox Millenium G200

Sprzęt dostarczyła firma Tornado
www.tornado.com.pl
Cena z VAT ok. 800 zł

prenumerata

uwaga

Od listopada RESET i RESET CD wydawane są jako 1 pozycja pod nazwą RESET CD. (do pisma RESET dołączamy CD)

Wszyscy, którzy prenumerują RESET + RESET CD, otrzymują od nas gratis dodatkową prenumeratę.

Jeżeli masz prenumeratę do listopada, otrzymasz w prenumeracie 1 dodatkowy RESET (grudniowy '98); do grudnia, stycznia, lutego, – otrzymasz w prenumeracie 1 dodatkowy RESET CD; do marca, kwietnia, maja, czerwca, – otrzymasz w prenumeracie dwa dodatkowe egzemplarze nowego RESET CD; do lipca i dalej – otrzymasz 3 dodatkowe, kolejne egzemplarze RESET CD.

Reset Prenumerata półroczna .....22 zł
Prenumerata roczna .....41 zł

Reset CD
1 wydanie: . . 9 zł
3 wydania: . .23 zł (zniżka 15%)
6 wydań: . . .40 zł (zniżka 25%)
12 wydań: . .70 zł (zniżka 35%)

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer grudniowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 20 listopada, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od stycznia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 654-57-95.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

prenumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:
prenumer@reset.com.pl

Imię i nazwisko
Dokładny adres
Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

O zawartości **PŁYTY CD** czytaj na str. **6 – 7.**

3 miesiące . .29 zł
6 miesięcy .....54 zł
Zniżka 38%: 12 miesięcy 96zł

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące – 27 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 51 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 94zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.

prenumerata

Numery archiwalne

Reset (5/97 10/98) 2.50zł/egz.

Reset CD (6/97 9/98) 7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Reset 2.50 zł/egz.

Reset CD 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 8547823 w. 171

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Potwierdzenie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik

Opłata zł.....

Podpis przyjmującego .....

Potwierdzenie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik

Opłata zł.....

Podpis przyjmującego .....

Potwierdzenie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik

Opłata zł.....

Podpis przyjmującego .....

Potwierdzenie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik

Opłata zł.....

Podpis przyjmującego .....

Przegląd

Na giełdzie nie ma żadnych gwałtownych zmian, ceny spadają w zwykłym tempie, przedświątecznej gorączki jeszcze nie widać. Pojawiły się Celerony z cache, jednak z powodu wysokich cen i trudności z podkręcaniem nie cieszą się zbyt dużą popularnością. Na dobre natomiast zadomowiły się już na giełdzie napędy DVD. Ceny wahają się w granicach 500-700zł. Należy jednak pamiętać, że aby obejrzeć film (a jest ich kilkanaście do wyboru), należy zaopatrzyć się jeszcze w dekoder, którego cena oscyluje w granicach 500zł.

Monitor

Daewoo 14" CMC 431X	500zł
Daewoo 15" CMC 518B	650zł
Philips 15" 105S	710zł
Hyundai 15" G+	680zł
Sony 15" CPD-100ES	1150zł
LG 15"	730zł
Belinea 105035 15"	720zł
Belinea 105080 15" głośniki	980zł
Belinea 107020 17"	1270zł
CTX 1555E 15"	720zł
CTX Futura 15"	1330zł
Samsung 500S 15"	830zł
Samsung 500B 15"	960zł

Obudowa

mini tower	75zł
midi tower	90zł
mini tower green ATX	230zł
midi tower ATX Enlight	300zł

Stacja dyskietek

1,44MB	65zł
1,44MB SONY 45zł	
ZIP wewn. ATAPI	380zł

CD-ROM

Samsung 32x	210zł
LG 32x	220zł
ASUS 40x	320zł

Płyta główna

Acorp MVP3 ATX	370zł
Acorp ALI	290zł
Aladyn ALI	280zł
LuckyStar MVP3	330zł
Epox MVP3	370zł
FIC MVP3	360zł
FIC MVP3 ATX	420zł

Płyta główna do Pentium2

Asus P2B ATX	650zł
ABIT BH6 ATX	540zł
ABIT LX ATX	450zł
Acorp BX ATX	450zł
Noname BX	450zł
Soyo 6BB BX	590zł
ATC 6150 EX	380zł
ATC 6220 BX	550zł

Procesor

Pentium MMX 166	300zł
Pentium MMX 200	460zł
Pentium MMX 233	580zł
K6 266MHz	390zł
K6 300MHz	450zł
K6 3D 300MHz	460zł
Pentium 2 266MHz	950zł
Pentium 2 300MHz	1150zł
Pentium 2 333MHz	1200zł
Celeron 266MHz OEM	350zł
Celeron 300MHz	480zł
Celeron 300A	770zł
Celeron 333MHz	900zł

RAM

8MB EDO	55zł
16MB EDO	85zł
32MB EDO	160zł
16MB SDRAM	85zł
32MB SDRAM	140zł
32MB SDRAM PC100	150zł
64MB SDRAM PC100	340zł
128MB SDRAM PC100	520zł

Dysk twardy

2,5GB Caviar	510zł
3,2GB Caviar	580zł
4,3GB Caviar	610zł
5,1GB Caviar	660zł
2,1GB Seagate	470zł
3,2GB Seagate	530zł
4,3GB Seagate	600zł

Karta grafikl

i740 8Mb ASUS	460zł
i740 8MB DataExpert	260zł
Riva ZX AGP noname	380zł
S3 Virge GX2 AGP	130zł
Diamond Viper V330 PCI	320zł
S3 Trio V2	80zł
Riva 128 noname	250zł
Riva 128 z wyjściem TV	450zł
Permedia2 4MB SGRAM DataExpert	220zł
ATI Rage Pro	220zł
Matrox Millenium2 8MB	985zł
All-in-wonder ATI pro	700zł
Millenium G200 8MB	690zł

Akcelerator

Voodoo2 Diamond 8MB	620zł
Voodoo2 Creative 8MB	730zł
Voodoo2 DataExpert 8MB	520zł
Voodoo2 Helios 8MB	620zł
Voodoo2 Apac 8MB	630zł
Voodoo2 noname 12MB	600zł
Voodoo Helios	240zł
Voodoo Maxi Gamer 3D	330zł
Voodoo DataExpert	230zł

Karta dźwiękowa

AWE 64 OEM	190zł
AWE 64 PCI OEM	200zł
AWE 64 GOLD	600zł
SB 16	100zł
Schubert PCI	140zł
Aztech PCI 128	150zł
Aztech Waverider	140zł

Modem

ZOOM 56k zewn.	560zł
ZOOM 56k wewn.	420zł
USR Sportster x2 wewn.	480zł
USR Sportster x2 zewn.	560zł
USR Sportster x2 zewn. Message Plus	670zł
Zoltrix 33,6	160zł
Zoltrix 56k	230zł

ceny z dnia 11.10.1998r.

Wszystkie ceny to tzw. ceny giełdowe, a więc zazwyczaj (choc nie zawsze!) nieco niższe od tych jakie spotkamy w sklepie. Czasem w cenę wliczony jest rachunek, czasem jednak przy zakupie z rachunkiem cena wzrasta. Trzeba pytać. Ceny tu podane to ceny średnie, co oznacza, że z pewnością traficie na wyższe i niższe ceny takiego samego sprzętu. Pamiętajcie, że można się targować.

Ceny do testów wypożyczyły zaprzyjaźnione firmy komputerowe.

Wszystkim zainteresowanym przypominam napięcia wymagane przez następujące procesory:

Pentium 3,3V do 3,52V, zależnie od wersji
Pentium MMX — podwojne napięcie: 3,3V i 2,8V
AMD K5 — 3,52V
AMD K6 (166MHz i 200MHz) — 3,3V i 2,9V
AMD K6 (233MHz) — 3,3 i 3,2V
AMD K63DNow! — 3,3V i 2,1V
Winchip — 3,45V
Cyrix 6x86 — 3,3V
Cyrix 6x86L — 3,3V i 2,8V
CyrixMX — 3,3V i 2,9V
Pentium2 (233, 266, 300MHz) — 2,8V
Pentium2 (333, 350, 400, 450MHz) — 2,0V
Celeron — 2,0V

Wszystkie płyty dla Pentium 2 automatycznie ustawiają żądane napięcie. Odpada grzebanie w zworkach.

Jeśli płyta oferuje napięcie o 0,1V wyższe lub niższe niż wymagane, to nie ma się czym przejmować — procesorowi nic się nie stanie. Niestety, na płyty nie dysponujące podwójnym zasilaniem z ciekawszych procesorów nie wejdzie nic oprócz Winchipa. Od biedy można by też poeksperymentować z K6 233MHz. Teoretycznie może to działać, ale przydałby się upgrade biosu.

Alternatywą, ale kiepską, jest zakup procesora w wersji Overdrive, przystosowanego do starych płyt — niestety, takie wersje są trudno dostępne i dosyć drogie. W nieco lepszej sytuacji są posiadacze płyt nie starszych niż roczne — ci mogą mieć kłopoty tylko z K6 3DNow! ze względu na brak niskiego napięcia 2,1V.

Marek Konderski

Skrzynka niekontraktowa

Tym razem bez zbędnego gadania przechodzimy do rzeczy, czyli do Waszych listów.

Hammer

Sprostowania

Przyznajemy, że Wojciech Eysymontt jest w istocie pełnoletni. Zmylił nas charakter jego pisma, ale jak sam napisał: „odkąd nauczyłem się pisać (1kl. szk. podst.) mój charakter pisma się niemal nie zmienia — po prostu uznałem, że skoro w pierwszej klasie nauczyłem się pisać poprawnie po polsku, to nie mam powodu, dla którego miałbym go zmieniać.

W numerze wrześniowym, w rubryce Internet, złośliwy chochlik zmienił nazwę jednej z opisywanych stron. W akapicie zatytułowanym Strefa Gier opisywaliśmy w rzeczywistości site o nazwie „Strefa" i do tej też strony podaliśmy adres: http://strefa.com/. Tytułowy site — „Strefa Gier" ma zupełnie inny adres: http://www.games.numen.pl/. Za zamieszanie przepraszamy.

Po wydrukowaniu w numerze wrześniowym artykułu „Czy gry komputerowe to tylko zabawa?" dostaliśmy list od Marcina Przasnyskiego

(...) gdyby nie zabłąkana w linijki artykułu nieprawda, prawdopodobnie nie usiadłbym do komputera by sklecić te parę zdań. Otóż Secret Service jest niezmiennie od początku wydawany przez wydawnictwo ProScript o rdzennie polskim kapitale i zarządzie - nie ma więc miejsca żadne przejęcie przez inwestorów, o którym napisaliście(...)

Niniejszym prostujemy: zgodnie ze stanem rejestru handlowego na dzień 17 września właścicielami ProScript Sp. z o. o. są Waldemar Nowak i Marcin Przasnyski, zaś prezesem zarządu — Bronisława Nowak.

List miesiąca.

Nazywamy się Misiu i Quardman, chodzimy do tej samej klasy i obaj jesteśmy Quakowcami. Mamy bardzo ważne problemy:

1. Słyszeliśmy ostatnio często o problemach z rokiem 2000 (oprócz końca świata i inwazji UFO) Podobno wszystkie komputery mają mieć problem z wybijaniem powyższej daty. Naokoło trąbią, że nie warto teraz kupować nowego komputera, bo będzie bezużyteczny za dwa lata. Czy to prawda?

2. Kłócimy się o to czy Quakowcy mogą lubić mangę, ponieważ Misiu lubi mangę, a Quardman nie. Prosimy o pomoc.

MISIU I QUARDMAN Z SOPOTU

Chłopaki, to nie tak. Oczywiście, że kwakowcy mogą lubić mangę, co więcej niektórzy z nich ją po prostu uwielbiają. Jeśli nie chcecie się kłócić, ustalcie takie na przykład reguły: po pierwsze, żadnej mangi na co najmniej godzinę przed i pół godziny po każdej sesji Quake. W czasie gry w Quake nie wolno używać słowa manga. Podobnie, nie wolno używac slow manga i quake w jednym zdaniu. To samo dotyczy mangi — żadnego wspominania o Quake co najmniej kwadrans przed i po mangowym seansie.

Jak widzicie nie są to specjalnie skomplikowane reguły, zaś ich dokładne przestrzeganie pozwoli wam zachować poprawne stosunki towarzyskie.

A tym rokiem 2000 nie martwcie się — domowych komputerow dotyczy to w niewielkim stopniu, zaś nowe oprogramowanie i sprzęt radzi sobie z tym problemem.

Czy Roos ma naprawdę kota? Jeśli tak to z tymi znakami Quaka w oczach nie wygladal najlepiej. Może to efekt nadmiernego siedzenia (kota) przed komputerem. Mój za niedługo będzie biegał po mieszkaniu i miauczał: „Let's Rock!"

RADEK

Hm, myślę, że z dwojga złego lepszy kot Roosa naznaczony Quakiem niż Roos Whiskasem lub innym Kitikatem. BTW, kot Roosa jak na prawdziwego kwakowca przystało wabi się Anthrax. Zaczął zaś grać w Quake z własnej woli, celem poprawienia refleksu i zdolności uników — cech niezbędnych, gdy ma się takie hobby jak przegryzanie kabli od słuchawek

Przedwczoraj udało mi się pomyślnie ukończyć siedemnaście lat. Z tego miejsca chciałbym wszystkich za to przeprosić i obiecać, że się więcej już nie powtórzy

[illegible]

Nie przejmuj się zbytnio, co prawda jest to dość wstydliwy temat i nikt o tym głośno nie mówi, ale, zdarza się to praktycznie każdemu. Co prawda jest to straszny obciach, ale nie znam nikogo, komu przytrafiłoby się to ponownie.

Jestem zupełnie zielony w temacie karcianek. Od czego zacząć, żeby grać w MtG?

[illegible]

Najlepiej od lektury Resetu, począwszy od numeru z marca 1998r., a następnie — zakupu kart.

Rubryka skrzynka niekontraktowa wydaje sie być kontrolowana na sposób UB. Chodzi mi tu o sprawę tego ustrojstwa, jakimi są konsole, w Resecie. One już są drugi miesiąc, a cala redakcja jakby nigdy nic! Nie pochwalam takiego zachowania. Nie wierzę również, że żaden z czytelników nie zabrał głosu w tej sprawie! (...) Ja sam wysłałem list na konto redakcja@reset.com.pl i zostałem zignorowany! 0 (słownie: zero) odpowiedzi i 0 wzmianki w pisemku! Nie mówię tu od razu, ze mój list musiał być wydrukowany, tylko że nic nigdzie na temat konsol nie ma! Są tylko jakieś podlizustwa rożnych gostków kierowane do Resetu i inne niepoważne, niepotrzebne nikomu sprawy. Sumując, żądam wywalenia z Resetu konsol i Gulash'a.

[illegible]

To czy cos jest poważne czy nie to bardzo delikatna sprawa, są ludzie, dla których gry komputerowe jako takie to zupełna, nikomu

niepotrzebna bzdura. W „listach" staramy się zachować takie proporcje, aby znalazło się tu coś poważnego i coś zabawnego. Czy kupowałbyś Reset gdyby cały był śmiertelnie poważny? Twoje żądanie odrzucam. Co zaś się tyczy konsol — wystarczy przeczytać następny list.

Dobrym pomysłem było utworzenie w końcu (prawie rok od wyników ankiety) działu konsolowego oraz jego prowadzenie przez Gulasha i Banana z Neo Plus. Oni się znają na konsolach.

[illegible]

Wygląda na to, że powstał właśnie nowy zawód — recenzent Resetu.

Czytałem wasz artykuł o procesorach. Ja już naprawdę nie wiem. Mam P 133, płytę na która można włożyć procesor P 200, Pro i AMD, ale nie MMX. (jakieś „gorsze" napięcie). Komputer kupiłem 2 lata temu. Jaki mogę włozyć procesor, aby ulepszyć sprzęt? Wiem, że WinChipa, ale gram w Q2, to odpada. Czy mogę AMD K6 266 (chodzi o te napięcie). Tylko nie mówcie, że muszę wymienić płytę, bo nie mam dużo forsy, mam maturę do zdania i zamierzam w przyszłym roku kupić coś lepszego.

[illegible]

Sprawa jest prosta — spójrz na stronę z giełdą, gdzie znajdziesz tabelę z odpowiednimi napięciami.

Piszę do was po to, abyście przypomnieli o kultowej grze fpp, która wciąż istnieje i wielu ludzi wokół niej się kręci. Jest to DUKE NUKEM 3D. Nie proszę was, żebyście wydrukowali mego mail'a (chociaż fajnie by było:) ani żebyście coś mi przysłali. Proszę was tylko o to, abyście druknęli gdzieś w pisemku notatkę na temat DUKA, że jest taka gra, że jeszcze się w nią miesza, że są rożne ligi, klany, pojedynki itd... Ostatnio miałem wrażenie, że jedyną gra fpp jest quake1 i quake2, nic więcej. Za każdym razem po kilka stron na Q, ale żadnej na temat duka, a przecież kiedyś się mówiło, że konkurentem duka jest quake.

Przypomnieliśmy. Niebawem ma ukazać się nowy Diuk, więc będziemy pisać o nim więcej...

Natrafiłem na coś wspaniałego — definicję pierwszego gracza, sformułowaną przez niejakiego Stefana Żeromskiego w utworze „Przedwiośnie": „Mogła grać przez cały dzień, nic nie jedząc ani pijąc — mogła nie spać, a nawet nie wiedzieć, że żyje byleby jej tylko pozwolono.. "

[illegible]

Nic dodać, nic ująć. W imieniu redakcji proszę niniejszym twoją polonistkę o podniesienie oceny z języka polskiego za wnikliwą analizę lektur i błyskotliwe, nadzwyczaj trafne skojarzenia.

Może was to zmartwi, ale postanowiłem odkryć PRAWDĘ dotycząca powiązań RESETU z NIMI. Analizując strukturę stron 114-115 w numerze wrześniowym dowiedziałem się o przyczynie tak paranormalnego jej zniekształcenia. Badania wykazały, że przeciętny człowiek koncentruje się dwa razy dłużej na zdeformowanych literach zanim je przeczyta. Z mojej teorii wynika, że WY korzystając z tej właściwości ułożyliście wiadomość, która dociera bez naszej wiedzy do mózgu, powodując gwałtowne zmiany w myśleniu i nastawieniu do rzeczywistości.Z moich źródeł wynika, że wiadomość ta brzmi mniej więcej tak: rząd nie kłamie, zaufaj nam. Resztę sami już znacie..

[illegible]

Wydało się... Co za pech. A mieliśmy takie wspaniałe plany, w tym numerze zamierzaliśmy zaszyfrować hasło „kupuj Reset", za miesiąc zaszyfrowalibyśmy „kupuj dwa Resety, za kwartał — „kupuj dwa a trzeci podtóż sąsiadowi". A teraz nici z naszego planu. Ale co się odwlecze to nie uciecze — zobaczycie kiedyś nasączymy Reset środkiem uzależniającym. Przy okazji, pozdrawiamy Ryska Nixona.

Artykuł o Metallice był świetny, komiks coraz ładniejszy, Odloty interesujące. Ale nie piszę po to tylko, żeby was chwalić, chciałbym uzupełnić nieco artykuł Atora o Terrym Pratchett'cie. W Polsce ukazała się jeszcze, oprócz wymienionych tam części o Świecie Dysku, książka „Piramidy". Natomiast Terry Pratchett napisał jeszcze następujące książki z tej serii: „Men at Arms", „Soul Music", „Interesting Times", „Maskerade", „Feet of Clay", oraz „Hogfather", ponadto ukazało się jeszcze krotkie opowiadanie „Troll Bridge" (wydane w Polsce jako „Trolowy Most" w nowej Fantastyce). Wydano również albumy opisujące Świat Dysku: „the Streets of Ankh-Morpork" i „the Discworld Mapp". Dostępne są również wersje książek: „Mort", „Wyrd Sisters", „Guards! Guards!", „Men at Arms" przerobione na sztuki teatralne przez Stephena Briggsa oraz wersje audio prawie wszystkich części czytane przez Tony'ego Robinsona.

...AKUB [illegible]

Dzięki za uzupełnienie artykułu interesującymi wiadomościami, faktycznie w sumie powstało około 25 książek z tej serii, a w momencie pisania tekstu „Piramidy" nie były jeszcze u nas dostępne.

Tak samo jak dla Sathorna „nie ma nic bardziej podniecającego od strzelania do tarczy z ciężkiego czarnego gnata", tak dla zwykłej czytelniczki (wstępującej na strzelnicę raz na cały swój nędzny żywot) nie ma nic bardziej podniecającego od czytania jego wystrzałowej serii „Mamo kup mi karabin". Co z nią? Sathorn zdezerterował?!! Czy może mama po tak natarczywych prośbach kupiła mu wymarzoną broń palną?! Jeśli tak to zazdroszczę.

[illegible]

Niestety, mam zarówno dla ciebie jak i dla wszystkich członków Klubu Strategii złą wiadomość. Otoż wasz głównodowodzący został w trybie natychmiastowym wezwany na pilne szkolenie w sztabie NATO. Zawiesił więc resetowy mundur na kołku wyciągnął buławę z plecaka i pojechał szkolić się na generała. W związku z powyższym, Klub Strategii chwilowo wstrzymuje działalność. O powrocie głównodowodzącego poinformujemy wszystkich klubowiczów na łamach Resetu. A na razie: Spocznij! W tył zwrot! Rozejść się!

Czytałem gdzieś w gazecie wzmiankę o możliwości podłączenia się do internetu za pomocą telewizji kablowej. Płacąc abonament mamy kablówkę oraz nieograniczony dostęp do internetu. Słyszałem, że w Warszawie zajmuje się tym firma Astercity oraz PTK. Bardzo prosiłbym o podanie bliższych informacji o tym połączeniu.

[illegible]

Firma AsterCity działa jedynie na terenie Warszawy a i to nie wszędzie. Do odbioru intenetu potrzebny jest modem kablowy, jednak ze względu na bardzo wysokie koszty takiego urządzenia [illegible] inne rozwiązania. „K[illegible] zostaje poprzez [illegible] z m[illegible]mem kablow[illegible]m. M[illegible] po[illegible]czony jes[illegible] ci kabl[illegible] ci In[illegible]

[illegible] W p[illegible] gry w[illegible] modemu kablow[illegible] W p[illegible]dku gry [illegible] Quake [illegible] po[illegible] Ast[illegible]

Adamz Raju prezentuje

Johny I Sens Życia

Co ty robisz? — spytał majster, widząc, że Johny wrzuca cegły do betoniarki. — Nic. Wrzucam cegły do betoniarki — odparł Johny.

– A zadałeś sobie pytanie: po co?

– Nie, nie zadałem — po czym Johny zadał sobie pytanie, odpowiedział, ale poczuł się bezradny, gdy stwierdził, że jego sytuacja nie uległa zmianie.

– Aż strach się bać wpuszczać ciebie na budowę. No cóż — takie czasy — majster poprawił beret i odszedł.

Wieczorem Johny nie mógł zasnąć. Wciąż zadawał sobie pytanie

po co, a co ważniejsze, umieszczał je w różnych kontekstach. Mimo że odpowiedź pozostawała wciąż w strefie cienia, Johny doszedł do wniosku, że to pytanie jest bardzo ważne. Nie mniej ważna była oczywiście odpowiedź. Johny nie mógł oprzeć się wrażeniu, że dotychczas jego życie było puste. Miał wyrzuty sumienia, że zmarnował tyle czasu nie próbując nawet jej szukać. Postanowił to zmienić.

Po tygodniu Johny stwierdził, że równie ważne i o podobnym wydźwięku pytanie brzmi: dlaczego. Strefa cienia rozciągnęła się na odpowiedź na „sukces w postaci odpowiedzi przy betoniarce uznał za wartość pozorną, a to, że wtedy jego sytuacja nie uległa zmianie, nie zniechęcało go wcale. Szukał dalej.

– Po co? Po co ta gadka? — zastanawiał się Johny podczas oglądania teleturnieju „Niewielka Gra". A gadka brzmiała:

– Trochę pan śpiewa? — pytał Prowadzący.

JOHNY

– Trochę nie — odparł Uczestnik.
– No to świetnie — podsumował Prowadzący.
Ta sytuacja zaliczała się do banalnych, ale większość rozważań Johny poświęcił kwestiom sięgającym znacznie głębiej, czasami nawet sensu życia.
Mijał czas, a wszystko co dobre się kończyło. To też zastanawiało Johnego. – Dlaczego? Po co? — komentował ruch wskazówek na cyferblacie swojego zegarka. Jednak rzadko kiedy Johny wychodził poza komentarz. – Po co kot przebiegł mi drogę? I dlaczego był czarny? — zgłębiał problem Johny, po tym jak czarny kot przebiegł mu drogę. Próbował nawet odczytać to zda-

JOHNY

rzenie jako uniwersalną historię, a w los czarnego kota wpisać los każdego człowieka. Zwątpił gdy, zadał sobie pytanie: po co człowiek miałby przebiegać przez ulicę i dlaczego miałby być czarny.

Bardzo pomału brak sukcesu w rozjaśnianiu strefy cienia popychał Johnego do zaniechania poszukiwań odpowiedzi na nurtujące go pytania. – Po co? Dlaczego? Po co i dlaczego razem wzięte mam odpowiadać na te cholerne pytania?! — zirytował się Johny. I tak jego życie wróciło do normy.

DROGA PRZEZ MĘKĘ

[illegible] kursowały [illegible]. Niestety, [illegible] państwa [illegible] się obszar [illegible] Kościoła były [illegible] bądź nietrwałe. [illegible] przez wiele [illegible] aż do [illegible] placówki [illegible] 15.

O świcie [illegible] do osady i zarządz[illegible]. Kilka murow[illegible] budynków otoczony[illegible] wartownia i [illegible] studnia — [illegible] Piekarnik.

Zza [illegible] promienie zimo[illegible] słońca oświetl[illegible] w kręgu postaci. [illegible] Niah zain[illegible] pierwszą tego [illegible] modlitwę, zas niez[illegible]ciowo [illegible] Akolitów wzmocnion[illegible] basem [illegible] Madine'a, podchwy[illegible]

Byłem nag[illegible] On [illegible]mął
Byłem głodn[illegible] On [illegible]mił
Będę czcił i wielbił [illegible] On jest
Mym Panem.
Nie ugnę się p[illegible]rogami
Jego...

Madine i Ge[illegible] [illegible]ni znajomymi słowami oraz świę[illegible] „Zima Zakonnika", zarządzili d[illegible]

Kolumna pojazd[illegible] [illegible]ała sobie drogę przez zaśnie[illegible] najmniej kilku tygodni nikt t[illegible] ni[illegible], zatem trasa przedstawiała s[illegible] piękny, co nieprzejezdny. Zasp[illegible] [illegible]kutecznie wyeliminowały możliw[illegible] motocyklistów jako zwiadowc[illegible] drogi na terenach kontrolowanych pr[illegible]torów były w dobrym stanie, to po[illegible]m wpływów kościelnych nikt o nie [illegible]. Z rzadka rozrzucone osady ludzk[illegible] o przetrwanie — z jednej str[illegible] fanatyzmem sług bożych, z druc[illegible] naturą, któ[illegible] z niesamowit[illegible] ludziom [illegible]żne jej mie[illegible] nie spotykana [illegible] zbudz[illegible]ne z [illegible] w dzien napa[illegible] lud[illegible] ozna[illegible] tal[illegible] ki i rza[illegible] zarastał[illegible] z wię[illegible] cją nis[illegible] szach i [illegible] zaraz bow[illegible] wie mroźna [illegible] jednak ludz[illegible] du na przed[illegible]

W swoim [illegible] ściota czynili [illegible] nę wiernym [illegible] jem. Jedn[illegible] względne [illegible] była nie do przyjęcia — kazania ([illegible]la propaganda), terror, przesłuchania i [illegible]cje były na porządku dziennym. Dla[illegible]stwo kościelne rozrastało się w tempie [illegible] ślimaczym, dlatego właśnie heret[illegible] mieli tak wielkie poparcie wśród pospól[illegible]. Do tego dochodziła ponura sław[illegible] i ich bezprzykładne okrucień[illegible] [illegible]tem dziwnego, że poza granicami [illegible] włości Zakonnicy chodzili z bronią [illegible]czej w dużych grupach; ani że stra[illegible] kontakt ze Stacją 15; ani że właśni[illegible] na[illegible] odbiła się od pancernej szyby tra[illegible] trzy palce od głowy Maynarda.

W jednej chwili rozpętał[illegible]lka. Kilku akolitów opuściło po[illegible] wnętrze transportera, a[illegible] po okolicy. Maynard sięgnął [illegible]in maszynowy, po czym [illegible] w pojazdu. Zarył w lod[illegible] i panicznie rozejrzał [illegible]

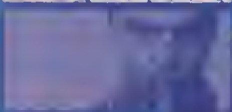
Od północy z[illegible] przede wszystkim z [illegible] betonu, wyjechały [illegible] sienic[illegible]mi i wyrzuc[illegible] [illegible]mu. Kątem oka ujr[illegible] [illegible]dzących w stron[illegible] [illegible]nika. Mimo iż w Tw[illegible] [illegible]chowan w podobnych s[illegible] mały i zagubion[illegible] [illegible]ni dłońmi odb[illegible] słońce oślepia[illegible] gle. Jak bard[illegible] gdzi[illegible] ind[illegible] tach Kl[illegible] [illegible]zni z [illegible] [illegible] był [illegible]stwa [illegible] jak [illegible] [illegible]ną na [illegible]wa [illegible]niał [illegible]

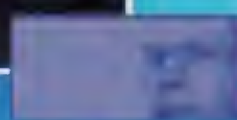
pok[illegible] [illegible] innych wozów z[illegible] [illegible]y s[illegible] [illegible] nieco [illegible] Raz [illegible] po placu boju. Drug[illegible] [illegible] uzbrojony transporter [illegible] [illegible]ki czemu mieli zabe[illegible] [illegible] Zadowolony pochylił [illegible] [illegible] niż dotychczas i runął [illegible]. W tym samym czasie [illegible] [illegible] czołgu odwróciła się w stronę [illegible] [illegible]lowego działa ma[illegible]syn[illegible] [illegible]trzelił [illegible] pocisk. Pancerze [illegible] [illegible] b[illegible] [illegible]ą m[illegible] n[illegible] [illegible]nakże [illegible] płyty [illegible] [illegible]d-[illegible] [illegible] odł[illegible] [illegible] [illegible]powe[illegible] [illegible] [illegible] [illegible]nia i dym [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

wśród zasp tuż po wjechaniu czołgów [illegible] bijał strzelając do nich ze swych dwu[illegible] automatycznych pistoletów. Kab[illegible]cha[illegible] cały uwalany był krwią — nie tylko sw[illegible] j[illegible] przede wszystkim wrogów. W ogniu walki, podchodził do swych ofiar tak blisko, że każdy strzał owocował fontanną krwi i wnętrzności. Obok niego przebiegł Dapatha, z kilkoma ranami postrzałowymi na rękach i torsie. Chwilę potem padł martwy, lecz Maynard nie zważał na to. Z czasem stał się podobny do tego, którego prawdziwie nienawidził. Ociekający szkarłatną posoką i tkanką zabitych, z każdą nową ofiarą zabijał także jakąś cząstkę siebie. Jego starannie przystrzyżona kozia bródka wymazana była krwią i czarną ziemią.

Obok niego rozrywały się pociski

mamut & Gregorious





[illegible] [illegible]ny [illegible] były [illegible] major [illegible] [illegible]dziwia [illegible] prze[illegible] [illegible]ą. Towarzyszący mu ako[illegible] [illegible] niego znacznie niższy, [illegible] [illegible]n [illegible]rokości barków [illegible] [illegible] bu[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ciągła[illegible] [illegible] po stromym zboczu doli[illegible] [illegible] [illegible]czym ruszyli biegiem przed siebie. [illegible] pod nimi, dwa ziejące dymem stalo[illegible] [illegible]y torowały sobie drogę prując ze [illegible]go co miały na pokładzie do sług[illegible] [illegible] Egzekutorzy, zwykle siejący strach i re[illegible] [illegible]wym zgraniem i wyposażeniem, dzia[illegible] [illegible]s nader niesprawnie.

[illegible]ns Gecko, kościelny Selekcjoner [illegible]wska[illegible] [illegible]ką najbliższy czołg. Egzekutorom [illegible] [illegible] było dwa razy powtarzać [illegible] po [illegible] [illegible] Inich p[illegible] [illegible]

Ogłuszony eksplozją, podniósł n[illegible] [illegible]pół nieprzytomną głowę. W uszach mu dzwoniło zaś obraz rozmazywał się. Gdzieś obok [illegible]ego chłopcy usiłowali zatrzymać sunący nieubłaganie czołg, przed nim płonął najlepszy [illegible]sporter opancerzony na północ od stolicy [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ciepłego [illegible]czywną [illegible] dotk[illegible] [illegible]wy [illegible]strzeń pomiędzy strąkami dreaddów a szczeciną zarostu płonęła najstraszliwszym ogniem, zaś wilgoć, rozlewająca się z zadziwiającą szybkością, nie da[illegible] ukoj[illegible] Spojrzał na palce, które od[illegible] [illegible] Wszystko się zgad[illegible] [illegible]

M[illegible]nard [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] W[illegible] [illegible] [illegible] [illegible]nek jego karabinu daw[illegible] [illegible] [illegible] Teraz było mu [illegible] [illegible]dno. Piechurów, którzy po[illegible]awili [illegible]

EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI

Pobudka! Pobudka!

Rada starszyzny wraz z urzędującym władcą kaernu podjęła decyzję. Oczekiwana była ona od lat, ze zniecierpliwieniem przez porywczych młodzieńców i ze strachem przez doświadczonych starców. Mogła być tylko jedna, lecz po stuleciach życia w zamkniętym mieście przyszła z trudem. „Otwieramy kaer!" — wieść jak echo łomoczącego do potężnych wrot Horrora zmroziła mieszkańców. Z przerażeniem i nadzieją wpatrywali się w nieznany im blask słońca, które ostrym światłem rozcinało otwierane właśnie wierzeje. Pierwsi śmiałkowie z bronią w ręku wychylili się, ich płuca wypełniło świeże powietrze, a nieznane doznania zapachowe oszołomiły. „Kaer otwarty!"

Rasy rozumne — ludzie, krasnoludy, orki, trolle, elfy, wietrzniaki — zamieszkują rozległą krainę Barsawię. Była ona niegdyś piękna i żyzna. Zdominowały ją dwie zwalczające się potęgi — ludzkie królestwo Thera i krasnoludzkie Throal. Uczeni zgłębiali tajniki magii, kupcy handlowali, miasta się rozwijały, a niezależne klany trolli Kryształowych Łupieżców napadały na nieostrożne statki powietrzne. Zbrojmistrze wykonywali wspaniałe miecze, zaś chłopi orali pola. Jednym słowem — sielanka. Jednakże jeden z uczonych, elf Elianar Messias, trafił na starożytne księgi. Poznanie ich kosztowało go życie, lecz prawda w nich zawarta zmieniła oblicze świata: księgi przepowiedziały straszliwy kataklizm, ktory niechybnie zmiecie z powierzchni ziemi wszystkie cywilizacje. Setki lat trwało, zanim rasy rozumne pojęły znaczenie ksiąg, a uczeni pojęli istotę zagrożenia. Na czym ono polega?

Otóż, równolegle do naszego świata istnieje świat astralny — inny wymiar, z którego czerpać można magiczną moc. Jest on jednak zamieszkany, przez duchy i inne istoty, niekoniecznie przyjazne i niekoniecznie bezbronne. Najgorszymi z nich są Horrory — potwory, które karmią się zniszczeniem, bólem i strachem. Są to potężne kreatury, niektóre bardzo przebiegłe; obroną przed nimi są na pewno dobre miecze i ostre topory, ale także potężna magia oraz — izolacja. Poziom magii w świecie z roku na rok systematycznie wzrastał. Jedyną słuszną drogę wobec rosnącej liczby Horrorów w świecie (z powodu owego wzrostu poziomu magii) wybrali mieszkańcy Barsawii. Swe miasta otoczyli potężnymi murami, zaś niebo nad nimi zakryli kopułami; wydrążyli też podziemne tunele i komnaty, w wyniku czego powstały kaery — zamknięte miasta. Około 1008 roku, królestwo Thery zamknęło się. Rychło w czas: niebawem nastąpił początek inwazji Horrorów do świata, początek Pogromu czy też Wielkiej Nocy, jak będą zwać ten okres historycy.

Zamknięcie się w kaerach zakładało przetrwanie okresu wysokiego poziomu magii w świecie i wyjście, gdy wraz z magią odejdą Horrory. Niestety, w 1415 roku poziom magii ustabilizował się. Był on zdecydowanie niższy niż podczas pierwszych lat Pogromu, ale wyższy niż przed nim. Kaery czekały, ale po kilku latach, gdy poziom magii nie ulegał zmianie, kaery zaczęły się otwierać.

Wiele kaerów nie przetrwało — Horrory wdarły się do nich, mimo zabezpieczeń. Wiele cywilizacji upadło, a puste kaery zachęcają

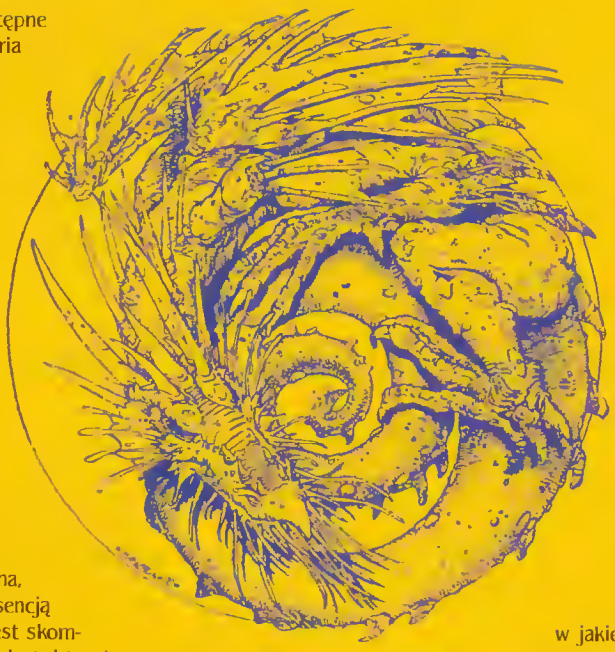
chciwców i śmiałków do poszukiwania nagromadzonych skarbow. Jednak często kryją się tam nie tylko skarby...

Jest rok 1506. Królestwo Throalu panuje nad Barsawią, po swiecie włóczą się jeszcze Horrory, na odnalezienie czekają zapomniane kaery, zas powietrzni łupieżcy znów śmigają na zwinnych drakkarach. Czas na odebranie Horrorom ziemi, czas na bohaterskie czyny.

Earthdawn. Gra, wokół której zdążyła narosnąć legenda świetnego erpega, wreszcie po polsku. Twarda okładka, niezłe tłumaczenie — same plusy!

Earthdawn to klasyczny erpeg, którego akcja, jak zdążyłeś się zorientować, dzieje się w świecie fantasy. Jest tu miejsce na heroiczne czyny, straszliwe potwory i zagubione skarby — heroic fantasy jak w mordę strzelił. Gatunek, który obecnie, w czasach postmodernizmu, w czasach utraty wartości, jest trochę na wymarciu, choc każdy go potrzebuje — tak jak autorytetu, potrzeby sprawdzenia siebie i stanięcia oko w oko z niebezpieczeństwem. I to jest właśnie Earthdawn.

Jest to zarazem system specyficzny — w żadnej znanej mi grze fabularnej nie położono takiego nacisku na zjawisko magii. Cały swiat Earthdawn jest nią przesycony, zatem i w grze zajmuje ona poczesne miejsce. Ma to odbicie zarowno w układzie podręcznika, jak i charakterystyce postaci. Generalnie, wszystkie podręczniki do gier fabularnych mają taki układ: wstępne opowiadanie, historia świata, schemat tworzenia postaci, przykładowe postacie, system walki, magia, trochę o prowadzeniu gry, spis bestii oraz cennik towarów i usług. Natomiast w Earthdawn magia występuje w zasadzie tuż po tworzeniu postaci, co jest naprawdę rzadkością.



Magia w erpegach jest bardzo powszechna, w Earthdawn zaś jest esencją gry. Mówiłem już, że jest skomplikowana? No więc — jest, i to nieźle. Wyobraz sobie, że do rzucenia czaru potrzebujesz energii. Nic nowego, energię bierzesz z przestrzeni astralnej, Shadowrun się klania. Niestety, kiciusiu kochany, pobieranie czystej energii jest bardzo, ale to bardzo niebezpieczne — astral jest strasznie zanieczyszczony przez Horrory i trzeba uważać, by w jakieś g... nie wdepnąć lub nie zwrocic na siebie uwagi Horrora. Dlatego wymyślono matryce — jednoczesnie filtry energii astralnej i wzorce, dzięki którym można bezpiecznie rzucać czary. Żeby było trudniej, do każdego czaru potrzebna jest inna matryca. Hmm, brzmi strasznie? To zaledwie bardzo skromna część, gdyż w podręczniku stron o magii jest prawie 60, czyli 1/5 całości. Niezle? To nie wszystko, gdyż umiejętności postaci także mają charakter magiczny, do każdego rzutu postac może dodac trochę swojej magicznej energii (karmy), a w ogóle, to bez magii nawet żarowki nie zapalisz. No, może trochę przesadziłem. W każdym razie — jeżeli nie lubisz magii, nie pchaj się w Earthdawn.

Kilka lat temu gralismy w Earthdawn z kilkoma kumplami i wtedy największą frajdą dla mnie było granie Orkiem — Władcą Zwierząt, jeżdżenie na wielkim dziku i używanie magicznej umiejętności Pazury. Niejeden złodziejaszek poczuł łaskotanie wielkiej, Orkowej łapy we własnych bebechach. Tak, magia nie jest taka straszna, na jaką wygląda...

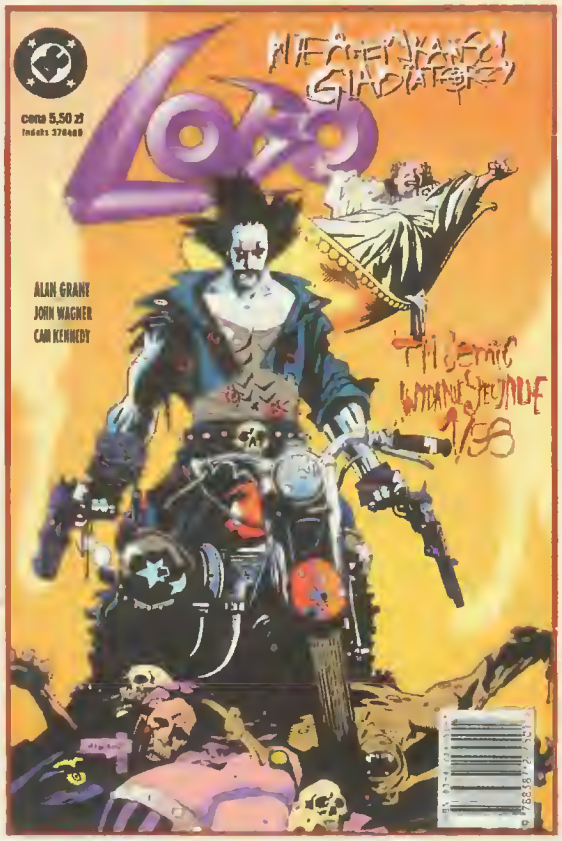
FASA Corp. po raz kolejny udowodniła, że potrafi robić gry fabularne i nie tylko. Znakomite Shadowrun, Battletech i Mechwarrior to już klasyki w swoich gatunkach. Bardzo duże, bardzo kompleksowe systemy, wspaniale, szczegółowo opisane światy powodują, iż gracze z zadziwiającą łatwością utożsamiają się ze swoimi bohaterami i po każdej sesji długo pamiętają przeżyte przygody. Jak zwykle jednak, wszystko zależy od Mistrza Gry. Mistrz musi mieć własną magię...

Gregorious

OBYWATELU! GŁOSUJ!!!

Polski rynek komiksowy wciąż trwa w kryzysie. Jak na chorego trzyma się nieźle, można by nawet zaryzykować, że powolutku dobrzeje. Jednym z lekarstw w ramach tzw. terapii wstrząsowej są plebiscyty. Więc głosujcie.

Gdy czytacie ten tekst jest już po łodzkim konwencie twórców komiksu. Jak było, kiedyś może opowiem, a dzisiaj o podsumowującym sezon wydawniczy 97/98 plebiscycie „K'98". To już druga edycja, poprzednią (rozstrzygniętą na zeszłorocznych Krakowskich Dniach Komiksu) wygrał w większości kategorii Todd McFarlane i jego Spawn. Jak będzie tym razem, okaże się podczas 3 Krakowskich Dni Komiksu (13–15 XI '98 — Kraków, Śródmiejski Ośrodek Kultury ul. Mikołajska). Na samej imprezie będą znani goście, giełda komiksów, wystawa, prelekcje krytyków, pokazy komiksów (Thorgal), podpisywanie albumów przez twórców, spotkania z wydawcami, redakcjami pism i fanzinów komiksowych i inne atrakcje... ale miało być o plebiscycie!



Poświęcam mu całe wydanie, bo opis nominacji do „K'98" da wam równocześnie dobry obraz ostatniego roku komiksu w Polsce. Sami zobaczcie co wydano, co wam umknęło i co dzieje się na wszystkich piętrach komiksowego gmachu: superbohaterowie, magazyny komiksowe, proziny, fanziny i inne. Namawiam was do głosowania, bo to z jednej strony daje wydawcom do myślenia (mam nadzieję), a z drugiej — im więcej was głosuje, tym wiarygodniejsze są wyniki, tym więcej o nas, miłośnikach komiksu będą mówić w mediach. I o to chodzi.

Do rzeczy. Nominowane są wszystkie komiksy jakie wyszły pomiędzy 1 X 1997r. a 30 IX 1998r. Głosować można (a nawet trzeba) w 10 kategoriach. Propozycje (maksymalnie 10), które wam przedstawię, są tylko sugestiami organizatorów plebiscytu. Jeśli chcecie zagłosować na coś czego tu nie wymienię, ale wyszło w przepisowym czasie, to nie krępujcie się. A oto nominowani:

1) Wydawca

Crashlanding (wydawca pisma „Talizman": do numeru 4/5 dołączony był album komiksowy „Misja rozpaczy"); Egmont Polska (Disney; „Asteriks"; „Swiat komiksu"); Gdański Klub Fantastyki (wydawca prozinu „Czerwony karzeł — komiks"). J P Fantastica („Czarodziejka z księżyca"): Michaś Potrafi (wydawca prozinu „Krakers"); Piąte Piętro („Jeż Jerzy dla dzieci"); Proszyński i S–ka („Tytus, Romek i Atomek"); Studio M („Czas komiksu"); T. M. Semic (m. in: „Garfield"; „Batman & Superman"; „Wild C. A. T. s"; „Spawn"; „Top Manga"; „Amazing Spider-man"); ZinZin Press („AQQ"; „Tygrysek") .

2) Tytuł (cykliczny)

Amazing Spider-man (bez komentarza — T. M. Semic); Asteriks (powtorki, ale zawsze — Egmont); Batman & Superman (też bez komentarza — T. M. Semic); Czarodziejka z księżyca (manga w natarciu — JP Fantastica); Garfield (mój wzorzec osobowy — T. M. Semic); Indiana Jones — Zagadka Atlantydy (słabiutkie wydanie, ale zawsze — Delta); Mega Marvel (łabędzi śpiew dobrej serii — T. M. Semic); Spawn (zeszłoroczny triumfator — T. M. Semic); Top Manga („Applesed" — T. M. Semic); Wild C. A. T. s (niestety, przerwane w świetnym momencie — T. M. Semic)

3) Magazyn komiksowy

AQQ (nestor polskiej branży komiksowej, wciąż ważny — ZinZin Press); Czas komiksu (niestety „urwany" ciekawy magazyn polskiego komiksu — M); Czerwony Karzeł — Komiks (prozin komiksowy z wybrzeża — GKF); Komiks Forum (ambitny magazyn komiksowy z Łodzi — Gamex); Krakers (pogodny prozin młodych polskich twórców — Michaś Potrafi); Qnozum (pismo komiksowo-literackie z Torunia — Uniwersytet Toruński); Świat komiksu (jeśli nie znasz, biegiem do kiosku, świetne — Egmont).

4) Komiks — wolumin

Czas komiksu 7 (jak na razie ostatni numer magazynu, w środku m. in. Gawronkiewicz i Christa); Jeż Jerzy dla dzieci (rewelacja prosto z łamów „Świerszczyka" — polecam); Komiks Forum 6 (numer na stulecie komiksu, w krótkich shortach kwiat polskiego komiksu — rewelacja); Komiks Forum 7 (monograficzny album P. Truścińskiego — świetne); Lobo — Nieamerykańscy gladiatorzy (bez komentarza); Mega Marvel 18 — Fantastic Four (Jim Lee w świetnej formie); Spawn 5 (rysunki Todd McFarlane, scenariusz Neil Gaiman i Frank Miller, występuje Angela — klasyka); Świat Komiksu 3 (64 strony, m. in: Kic Przystojniak, Valerian, Umpa–Pa); Top Manga 1/98 — Applesed 1 (to, co mangowcy lubią najbardziej); Wild C. A. T. s 6 (zamykający serię numer Erica Larsena — przezabawne).

5) Polski album komiksowy (ważna kategoria, bo pokazuje, że coś drga w naszym krajn)

Blixa i Żorżeta (zbiór stripów Prosiaka — K. Owedyk); Bzzz 1 (polska podróba mangi — autor nie podany); Jeż Jerzy dla dzieci (prawdziwy hit — R. Skarżycki/T. Lesniak); Misja rozpaczy (fantastyczny J. Ozga/R. Ozga); Ratboy (antykomiks Prosiaka — K. Owedyk); Tygrysek (śmieszno-wojenny — R. Jerzak); Tytus, Romek i Atomek ks. XXIV (żywa skamielina — H. J. Chmielewski).

6) Fanzin

KGB (komiksy, recenzje, opisy — Tomaszów Mazowiecki); KMK (komiksy, krytyka, teoria, wywiady — Kraków); Komiks Forum (monograficzne albumy na bardzo wysokim poziomie — Łódź); Kontra (nowa fala z Bydgoszczy); Lekarstwo (autorski fanzin B. Szlapy — Bielsko Biała); Poradnik Chowu Świn (kontrfanzin — nie wiadomo skąd); Prosiacek (autorski fanzin K. Owedyka, bardzo dobry — Chmielowice); Ygrys komix (pirat z Łodzi); Zaćma (Bystrzyca Kłodzka).

7) Okładka

Batman & Superman 86 (Batman w czaszkach — Kelley Jones); Batman & Superman 93 (Mr Freeze powala Batmana — Kelley Jones); Batman & Superman 94 (demoniczny TwoFace — Kelley Jones); Czas Komiksu 7 (mroczny Przemysław Truściński); Indiana Jones — Zagadka Atlantydy IV (Indy versus naziści — Dave Dorman); Komiks Forum 6 (demon — bóg komiksów — Przemysław Truściński); Lobo — Nieamerykańscy gladiatorzy (po prostu Lobo — Mike Mignola); Mega Marvel 18 — Fantastic Four (wariacja na temat klasyczny — Jim Lee); Spawn 7 (Claun i Violator — Todd McFarlane); Top Komiks 1/98- Godzilla (buzka — Arthur Adams).

8) Scenarzysta

Davis Jim (po prostu Garfield); Gaiman Neil (wymyślił Angelę w Spawnie 5); Kleczynski Radosław (autor rewelacyjnych shortów o Kicu Przystojniaku i nie tylko w Komiks Forum 6; Qriozum 1/97; Świat komiksu 3); Larsen Eric (przesmieszne Wild C. A. T. s 6); Lee Jim (to był jego sezon — Wild C. A. T.s; Mega Marvel 18, 19); McFarlane Todd (kolos, rok temu numer 1 — Spawn); Morrison Grant (on stworzył Anti–spawna w Spawnie 8); Ostrowski Krzysztof (mistrz odjechanych drobiazgów — w Komiks Forum 6; komiks'97); Skarżycki Rafał (jest dobry — Jeż Jerzy dla dzieci); Takeuchi Naoko (po prostu Czarodziejka z księżyca).

9) Rysownik

Deodato Mike junior (piękny deszczowy klimat w Mega Marvel 17 — Thor); Jezierski Sławomir (twórca Kica Przystojniaka — w Qriozum; Świat komiksu 3); Jones Kelley (jeśli jego Batman nie jest mroczny, to nie wiem jaki jest — Batman & Superman); Lee Jim (nie trzeba przedstawiać — Wild C. A. T. S; Mega Marvel 18 — Fantastic Four); Leśniak Tomasz (nie dla dzieci, a dla dzieci, fajnie — Jeż Jerzy dla dzieci); McFarlane Todd (czy obroni tytuł? — Spawn); Portacio Whilce (niepokojący Mega Marvel 19 — Iron Man); Shirow Masamune (twórca Appleseed — Top Manga); Takeuchi Naoko (i jeszcze raz Czarodziejka z księżyca); Truściński Przemysław (Polak potrafi, w zeszłym roku lepsi byli tylko McFarlane i Bisley — w Komiks Forum)

10) Bohater (tu bez zbędnych komentarzy)

Batman; Czarodziejka z księżyca; Garfield; Godzilla; Jeż Jerzy; Kic Przystojniak; Loho; Rathoy; Spawn; Spider–man.

Swoje głosy przesyłajcie na adres „R. A. R" ul. Grzegorzecka 32a; 31-531 Kraków. Wśród głosujących rozlosowane zostaną nagrody (w zeszłym roku były to m. in. albumy z autografami T. McFarlane'a i Z. Kasprzaka).

Więc do urn, kto jeszcze żyw.

Poznać zbira po profilu

Nie jestem ani Żydem, ani rzeźnikiem, a jeszcze mniej cudzoziemskim marynarzem. Jestem tylko waszym starym i oddanym przyjacielem, który przesyła wam wyrazy szacunku
Kuba Rozpruwacz

Jesienią 1888 roku, w londyńskiej dzielnicy East End, tajemniczy osobnik mordował kobiety. Jego tożsamość, motywy, a nawet liczba ofiar — do dziś pozostają nieznane. Jego „pseudonim artystyczny" — Kuba Rozpruwacz — stał się za to sławny na cały świat.

Media poświęcają wiele uwagi masowym mordercom. Przerażeni ludzie chciwie czytają notatki o kolejnych zbrodniach i chętnie wierzą, że „policja jest już na tropie". Tymczasem, policja w swoich poszukiwaniach masowych morderców dysponuje szczupłym zasobem narzędzi. Główna trudność w ściganiu takich przestępców polega na niejasności motywów. „Zwykły" morderca działa z zemsty, żądzy zysku, ze strachu. Rutynowe działanie śledcze w sprawach mordu polega na wyłuskaniu wszelkich osób, które mogłyby coś zyskać dokonując zbrodni. Wobec morderców bez motywu ta metoda zawodzi.

W roku 1940, firmie Consolidated Edison, dostarczającej elektryczność miastu Nowy Jork, wypowiedział wojnę przestępca zwany Mad Bomber. Co prawda zaprzestał podkładania bomb na czas II Wojny Światowej, ale w latach '50. powrócił do swej krucjaty. W jednym z listów, które wysyłał do gazet napisał, że został ranny podczas pracy w owej firmie i nie otrzymał żadnej rekompensaty. Ponieważ lista poszkodowanych pracowników była duża, o pomoc poproszono dra Brussela. To było w roku 1957. Pomoc polegała na sporządzeniu „portretu psychologicznego". To był prawdziwy przełom: obecnie profil psychologiczny to jedno z podstawowych narzędzi śledczych.

Dr Brussel po zaledwie jednej rozmowie z policjantami orzekł, że Mad Bomber jest mężczyzną, w średnim wieku, cierpi na paranoję (ta choroba często chwyta ludzi w wieku 30–35 lat, a ponieważ bomby zaczęły się pojawiać w roku 1940, rachunek był prosty). Brussel uważał, że jest to samotny człowiek, którym opiekuje się ktoś z rodziny — rzeczywiście, Bomber mieszkał z dwiema starymi, niezamężnymi siostrami — a na podstawie gwary, którą zbrodniarz posługiwał się w listach oraz rodzaju broni wydedukował, że Mad Bomber musiał być synem Słowianina. Nie mylił się: po długich poszukiwaniach znaleziono w archiwum Consolidation Edison teczkę niejakiego George'a Metesky'ego, który dokładnie odpowiadał kryteriom podanym przez dra Brussela.

Policja natychmiast udała się do mieszkania domniemanego Mad Bombera. Ponieważ była noc, Metesky otworzył drzwi w pidżamie, a kiedy funkcjonariusza kazali mu się ubrać, założył marynarkę od dwuczęściowego garnituru. Uwaga — wszystko przebiegło dokładnie tak, jak to przewidział dr Brussel! Szybko znaleziono też laboratorium Mad Bombera, w którym znaleziono aż zbyt wiele wybuchowych dowodów. Dalsze śledztwo wykazało, jak blisko idealnego odmalowania wizerunku przestępcy był dr Brussel. Pomylił się jedynie w kilku szczegółach, jak na przykład diagnozie choroby, na którą cierpiał Metesky.

Sukces metody psychologicznej zapoczątkował jej stosowanie. Obecnie tworzeniem profili psychologicznych zajmuje się specjalny oddział FBI mieszczący się w Quantico w stanie Virginia. Narodowe Centrum Analiz Brutalnej Przestępczości (National Centre for the Analysis of Violent Crime — NCAVC) zostało założone 21 czerwca 1984 roku przez prezydenta Ronalda Reagana w odpowiedzi na wzrastającą liczbę zabójstw popełnianych przez seryjnych morderców (termin „seryjny morderca" został wymyślony przez agenta FBI Roberta Ressiera w roku 1983).

Z 36 agentów pracujących w NCAVC, 10 zajmuje się tworzeniem portretów psychologicznych — co rok trafia do Quantico ponad 11.000 spraw, agenci potrafią stworzyć 800 psychologicznych wizerunków zbrodniarzy rocznie. Jak widać, metody psychologów są wciąż niedoskonałe — nad ich usprawnieniem pracuje specjalna grupa badaczy, skupionych wokół programu „Profiler". Z braku czasu agenci NCAVC przyjmują tylko najtrudniejsze sprawy: te, które najdłużej ciągną się nie rozwiązane. A do takich z pewnością można zaliczyć morderstwa, w których brakuje motywu.

To, że nie zawsze agenci potrafią wyobrazić sobie przestępcę, jest najczęściej spowodowane zbyt skąpą ilością danych zebranych przez policjantów prowadzących śledztwo. Psychologowie nie wyciągają przecież wniosków z powietrza, lecz na podstawie materiału poszlakowego. Składa się nań cała masa zdjęć (głównie z miejsc zbrodni), wyczerpujących raportów na temat domniemanego przebiegu wydarzeń, życia ofiary oraz sprawozdania z sekcji zwłok. Dopiero na podstawie tych informacji biegli agenci mogą dojść do pewnych wniosków. Każdy, nawet najdrobniejszy, błąd w raportach może

Piotr Pawlak

diametralnie zmienić portret psychologiczny, co prowadzi do wskazania niewłaściwego typu sprawcy.

Psychologowie dzielą seryjnych morderców na „opanowanych" i „nieopanowanych". Mają oni wiele cech wspólnych — na przykład obaj mogli mieć trudne dzieciństwo, być niezrównoważeni psychicznie, zabijanie daje im poczucie siły i władzy — ale także wiele cech ich różni. Z reguły opanowany zabójca zabiera narzędzie zbrodni z miejsca przestępstwa, aby utrudnić policji śledztwo. Mordercy nieopanowanego nie interesuje nóż czy siekiera — przedmioty w obliczu satysfakcji czy innego doznawanego uczucia nie znaczą zupełnie nic — i zostawia je na miejscu. Załóżmy, że w raporcie policyjnym nie napisano nic o narzędziu zbrodni, bądź też napisano niezgodnie z prawdą: psycholog na pewno się pomyli, co pociągnie za sobą dalsze błędy w dedukcji. Mordercy opanowani zazwyczaj mieszkają z kimś, a nieopanowani są samotni. Chyba jasne jest, że ta okoliczność może mieć decydujące znaczenie przy ustalaniu adresu sprawcy.

Istnieją już uśrednione portrety seryjnych morderców i jeśli działania jakiegoś niezidentyfikowanego przestępcy pokrywają się w części z postępowaniem „średniaka gatunku", to z dużą dozą prawdopodobieństwa można ustalić kilka innych. To jedna z najważniejszych metod ustalania cech poszukiwanego. Ale nie jest doskonała, gdyż tak naprawdę nie istnieje ani „średniak gatunku", ani dwóch identycznie zachowujących się przestępców.

Drugi sposób jest nieco trudniejszy, ale precyzyjniejszy. Wymaga on jednak od psychologa niebywałej wprost wiedzy i zdolności kojarzenia faktów. Przykładem może tu być sprawa Mad Bombera. Użył on w jednym ze swoich listów takiego zwrotu frazeologicznego, że wiadomo było, iż był on albo imigrantem, albo synem imigranta i że uczył się angielskiego z książek z epoki wiktoriańskiej. Dr Brussel, żeby postawić taką diagnozę, musiał jednak znać te książki, a także wiele innych — słowem, musiał być niebywale oczytany. Ale agenci FBI to przecież nie byle głupcy, ale świetnie przeszkoleni i inteligentni ludzie. Mało razy Fox Mulder rozwiązanie jakiejś zagadki znajdował w Biblii czy w innej książce?

Jest jeszcze metoda pozwalająca na ustalenie pewnych ogólników. Że statystyk wynika, że seryjni mordercy są zazwyczaj biali, że homoseksualiści wybierają ofiary spośród członków swojego środowiska, że bomby podkładają ludzie szukający rozgłosu, ale nie szaleni, tylko skoncentrowani i precyzyjni, że... ta lista nie ma końca.

Miejmy nadzieję, że projekt „Profiler" przyniesie efekt. Może w końcu tworzenie portretów psychologicznych będzie tak skuteczne, że morderców będzie można łapać zanim jeszcze staną się „seryjnymi". Bo to, że zabijają, a nikt nie potrafi ich złapać, wcale nie czyni ich bohaterami. To media robią z oprawców — herosów, i tak właśnie ukazał to film Olivera Stone'a „Urodzeni mordercy". Prawdziwymi bohaterami są ludzie, którzy umieją ich schwytać. Tacy ludzie jak dr James Brussel. Oby w przyszłości znalazł wielu godnych siebie następców. Może gdyby tacy jak on żyli w 1888 roku, Kuba Rozpruwacz nie zdołałby zyskać swojej wątpliwej sławy nieuchwytnego zbrodniarza?

Bibliografia:
Colin Wilson & Donald Seaman
— „The Serial Killers"
Rene Reouven
— „Słownik zabójców"

HELLOWEEN

albo HISTORIA NIEMIECKIEJ DYNI

Tomasz Przyjemski

...u'll be miss[illegible]
What will be here [illegible]
Changing y[illegible]
A knock at y[illegible]
...t real or is it a [illegible]
[illegible] legs you open the [illegible]
[illegible] scream ... on Hallo[illegible]

"Halloween"

Dziać się to zaczęło na początku lat osiemdziesiątych, kiedy gitarzysta Michael Weikath usłyszał innego gitarzystę, Kaia Hansena i zaproponował mu wspólną grę w swoim zespole Powerfool. W końcu wyszło tak, że to Michael (zwany pieszczotliwie We[illegible]) dołączył do kolegów Kaia i panowie wraz z Markusem Grosskopfem (bas) i Ingo Schwichtenbergiem (perkusja) założyli zespół Helloween. Pomysł nazwy wyszedł od Markusa, który twierdził, że Halloween jest co prawda raz do roku, ale za to Helloween można będzie mieć codziennie. W 1985 został wydany pierwszy mini LP, zatytułowany po prostu Helloween, a zaraz potem pojawiła się pełna płyta Walls of Jericho. Młodzi Niemcy grali szybki melodyjny pow[illegible] metal i ich pierwsze dokonania spotkały się z ba[illegible] życzliwym przyj[illegible] zarówno krytyków jak i fanów gatunku. Z te[illegible] okresu pochodzą m. in. Ride [illegible] przez Hansena i Guar[illegible] i How Many Te[illegible]ars Weikat[illegible] Heavy Metal (Is th[illegible] [illegible]owany przez obydwu gi[illegible] pierwszych tourów Kai d[illegible]sku [illegible]wanie przeszk[illegible] i postanowion[illegible] nowym frontmanem. P[illegible] c[illegible] pi[illegible] Weiki, potem udało [illegible] nic [illegible] Ralfa Sheepers[illegible] nic miał ochot[illegible] o nim później. [illegible] polowania na wokal[illegible] pem starszych od [illegible] parę lat muzy[illegible] [illegible] osiemnastolet[illegible] Michael Kiske (Mich[illegible] ci[illegible]sem mu[illegible] planowali w[illegible] nia nie zaak[illegible] skończyło się na pł[illegible] zapowiadającej rychł[illegible] album Keeper of the Seven [illegible] się w 1987r. i uważany je[illegible] z najlepszych płyt w histor[illegible] Keeper okazał się najlepszym [illegible] albumem Helloween. I'm Alive [illegible] the Gods, Future World i monum[illegible] lowe[illegible] napisane przez Hansena [illegible]kami, [illegible] ballada Weikatha A [illegible] I Right i Little Time młodego [illegible] również znakomite. Po tym jak [illegible] [illegible] triumfy koncertując w Eu[illegible] USA, wydano oczekiwany z [illegible] Keeper of the Seven Keys Part 2 – [illegible] pomiesiony na falach sukcesu [illegible] albumu była nierówna i [illegible] k[illegible] dosyć niepoważnymi [illegible] kawałkami Weikatha — [illegible] [illegible] i D[illegible]n. Także napisany prze[illegible] utwór tytułowy ustępował Ha[illegible] [illegible]ba jednak powied[illegible] [illegible]mponował najlepszy n[illegible] [illegible] Fly Free, a z kolei H[illegible] dobry I Want Out. Zespół był u sz[illegible] larności ale muzyczne rysy na dr[illegible] Keepera przełożyły się na od[illegible] [illegible]ększo[illegible]ci materiału z je[illegible]dynki. Kai opuścił zespół, [illegible] stworzył w 1990 własny [illegible] Gamma Ray, w którym jako [illegible] został nasz [illegible]tary zna[illegible] Początkowo Kai nie po[illegible] powodów odejścia, ale [illegible] Gamma Ray obrósł w piórka, [illegible] następujące wyzna[illegible] [illegible]ąc nie lubię Weika[illegible] i ni[illegible] — różnica charak[illegible] [illegible] dobrych numerów [illegible] po[illegible]zy nami zdrowa ry[illegible] [illegible]zna i dobra rzec[illegible] [illegible] do tego [illegible]ntu, kiedy stało [illegible] przytłaczające i wtedy odszedłem. G[illegible] mawiasz z Weikathem, na pewno [illegible] dupkiem, Weiki był zaw[illegible] [illegible]gantem. A [illegible] powiada Weiki? An[illegible] H[illegible] był poirytowany, bo nikomu n[illegible] [illegible] piosenki napisane po Keeperze I.

[illegible] miejsce Kaia We[illegible]th poz[illegible] [illegible]owa, ale następne dwa albumy [illegible] będą z najczarnie[illegible]mi la[illegible] [illegible]y nagle od pow[illegible] metalu [illegible]runku hard rockowo popu[illegible] [illegible]doczna jest także [illegible] okł[illegible] [illegible] – symbol Halloween i Hel[illegible] [illegible] Pink Bubbles Go Ape m[illegible] to [illegible] rybę, zaś o okładce [illegible] ha[illegible] [illegible] powiedzieć w zasadzie tyl[illegible] że [illegible]nięcia kolorowymi farbami [illegible] czasów utwory [illegible]

[illegible]

[illegible] odbił [illegible] kawałk[illegible] mencie z[illegible] ciętny The Ch[illegible]

W zespole zac[illegible] ku wyrzucony został i[illegible] kainę i palił haszys [illegible] opoty z graniem [illegible] my, że dz[illegible] [illegible] Lon[illegible] ku [illegible] na [illegible] dl na [illegible] m! Lata [illegible]

P[illegible] ry sa[illegible] pot[illegible] utrzy[illegible] Michi z[illegible] go [illegible] bi[illegible] mi[illegible] Weikat[illegible] [illegible] ne je[illegible] [illegible] ał [illegible] bie [illegible] ałego, ż[illegible] [illegible] wych muzycznych p[illegible]

[illegible] Kiedy Hansen opuścił n[illegible] [illegible] ki co bo rozumi[illegible] [illegible] jak [illegible] oł, mys[illegible] [illegible] wdę to [illegible] [illegible] ylem swojego [illegible] ha, ale okazało [illegible] jedynie do umocnienia swo[illegible] [illegible] wko Kaiowi. Kiedy Roland [illegible] do grupy okazało się, że dupkiem [illegible] jestem ja.

Michiego, który z czasem wydał solowy al[illegible] m, na którym grali i Kai i Adrain Smith (ex Iron Maiden), zastąpił na wokalu Andi Deris a Ingo — niedawny perkusista Gamma Ray, Uli Kusch. W 1994 pojawił się Master of the Rings, album uznany przez część krytyki za wyjście Helloween z kryzysu, czego niżej podpisany zupełnie nie dostrzega. Sole Survi[illegible] oraz When the Rain Grows napisane [illegible] duet Weikath/Deris — to chyba wszyst[illegible] [illegible] sługuje t[illegible] m na uwagę. Weiki za [illegible] chciał jednak pokazać, że zespół [illegible] orzeni, powróciły więc dynie i Ke[illegible] [illegible] rym Weikath napisał na wkładce [illegible] [illegible] zowatą historyjkę — zakończywszy [illegible] ą i niebezpieczną podróż w czasie, w któ[illegible] [illegible] eustannie walczył z nienawiścią, prze[illegible] wnościami losu i strachem, Strażnik Sied[illegible] miu Kluczy [illegible] ca do chałupy jako wielki zwy[illegible] ciezca (or [illegible] ething).

Opraw[illegible] ficzna Time of the Oath, na[illegible] [illegible] umu Helloween, w jeszcze wi[illegible] [illegible] klodzie nacisk na powrót [illegible] [illegible] go stylu. Posłuc na okładce jest kop[illegible] [illegible] unku z pierwszej części Keepera, a w środ[illegible] ku jest zatrzęsienie małych rozrabiających „pumpkinów". Płyta broni się tym razem także muzycznie, jest naprawdę dobra i mamy tu do czynienia z największym osiągnięciem zespołu po odejsciu Kaia. Najlepsze numery to We Burn i Before the War Andiego Derisa oraz Power Weikatha. Pojawił się także niestety smutny element, album dedykowany jest pamięci Ingo Schwichtenberga, który jakiś czas wcześniej rzucił się pod metro...

Tymczasem Kai, który pracowicie wydawał w międzyczasie płyty Gamma Ray, a w tym samym okresie borykał się z trudnościami personalnymi po rozstaniu z Sheepers[illegible] zdecydował się w końcu na powrót [illegible] nia samemu — tym razem już mu [illegible] szkadzało w grze na gitarze. Land [illegible] (napisany prawie w całości przez [illegible]

ok[illegible] [illegible] kiem, płytą genialną, wsp[illegible] [illegible] ną jednego słabego utw[illegible] [illegible] melodii. Bardzo trudno w[illegible] [illegible] numery, najsłynniejszym j[illegible] [illegible] Rebellion in a Dream [illegible] nakręcone video, a [illegible] wany zost[illegible] [illegible] ku ucie[illegible] [illegible] nie śpiew[illegible] [illegible] zdaniem j[illegible] [illegible] i bardziej [illegible]

Po wydaniu [illegible] perełka, epka [illegible] cztery fantastyczne [illegible] a Weiki prawdopodobn[illegible] [illegible] ści. Jemu zresztą, jak m[illegible] [illegible] dobała się druga płyta Gam[illegible] [illegible] No More. Po Land of The Free [illegible] znowu dwóch muzyków (jedynym [illegible] trzymającym się zespołu od poc[illegible] [illegible] Dirk Schloechter, któremu, co ciekaw[illegible] [illegible] dziła się gra na gitarze i od najnowszej pł[illegible] gra na basie. [illegible] Somewhere Out in Space, najśw[illegible] [illegible] o Gamma Ray, jest świetnym albumem, a [illegible] hodzi o symboli[illegible] ke na okładc[illegible] [illegible] poprzednia płyta mogą się pochwa[illegible] [illegible] przystojnym osobnikiem, który [illegible] nie na płycie Walls Of Jericho. Jego p[illegible] działał na Kaia jak widać bardzo inspiru[illegible]

Na Better than Raw, najnowszym album[illegible] Helloween, skąpo odziana brunetka gotuje dynie w olbrzymim kotle. Gotowane dynie okazuje się, nie są jednak lepsze. Brakuje im enemii promieni gamma.

Bohaterowie horrorów należą do najczęściej ukazywanych na ekaranie postaci fikcyjnych. Sama filmografia księcia Drakuli liczy sobie ponad 160 tytułów, zaś Frankensteina — 115. Obu panów zdołał zdystansować tylko Sherlock Holmes, który ma na koncie 211 tytułów. Ale to już całkiem inna bajka.

arkadiusz
Paweł Gałecki

Dracula meets Frankenstein

Słowo „horror" oznacza w języku łacińskim dreszcz, strach i trwogę. W definicji tej zawierają się wszystkie podstawowe zadania postawione przed tym gatunkiem. Horror w klasycznej postaci miał przede wszystkim przestraszyć widza. W latach 1920-1960 role te spełniały głównie takie odmiany horroru jak: film wampiryczny, monster film, czy wreszcie film satanistyczny. Późniejsze odmiany: zombie („Noc żywych trupów" Georgea A. Romero) oraz gore („Videodrome" Davida Cronenberga) zaczęły zmierzać nie tyle do wywołania u widza uczucia strachu, co raczej wstrętu i obrzydzenia.

Horror odwołuje się do jednego z najprostszych i najniższych ludzkich instynktów. Choć nie chcemy się do tego przyznać, wszyscy pragniemy, by nas straszono. Lubimy się bać. W końcu, adrenalina, która wydziela się w organizmie pod wpływem strachu, ożywia nasze ciało i umysł! Oczywiście pod warunkiem, że boimy się bezpiecznie, siedząc w kinowym fotelu lub w domu przed ekranem telewizora. Jeszcze większa (wręcz perwersyjna) przyjemność sprawia nam świadomość, że inni też się boją. Jeśli więc towarzyszące nam w czasie seansu osoba ma większego stracha niż my, wtedy ubaw jest na całego. A po skończonej projekcji zawsze można jej krzyknąć znienacka do ucha: U! Gwarantuję, że podskoczy jak oparzona (UWAGA: nie testować na zawałowcach!). Głupie to wprawdzie, ale jakże ekscytujące! I chyba tym wszystkim należy tłumaczyć nieustające powodzenie horroru.

Gatunek ten jest prawie tak stary, jak kino. Już w roku 1896 Georges Melles nakręcił „Le Manoir du Diable", później „400

diabelskich żartów", a wreszcie w 1899 roku „Wywoływanie ducha". Te pierwsze filmiki miały bardziej rozbawić widza niż go przestraszyć. W roku 1910 w Stanach wytwórnia Thomasa Alvy Edisona (tego od żarówki) powołała po raz pierwszy do życia brzydkie dziecko doktora Frankensteina. – He's alive — chciałoby się krzyknąć. Tak narodził się nowy podgatunek horroru: monster film, czyli film o potworach i monstrualnych istotach. Mniej więcej w tym samym czasie, we Francji, Louis Feuillade zrealizował dla wytwórni Gaumont „Fantomasa" i „Wampiry", a w 1913 roku Stellan Rye nakręcił w Niemczech „Studenta z Pragi". Obraz ten można chyba uznać za jeden z pierwszych filmów satanicznych. Tytułowy bohater sprzedał diabłu swoje „odbicie w lustrze".

Fala filmów grozy nadeszła wraz z pojawieniem się w latach dwudziestych ekspresjonizmu w niemieckim kinie. Ekrany zaroiły się wampirami i diabłami („Nosferatu" – symfonia grozy" z 1922 roku, „Czarcie pole" Wilhelma Friedricha Murnaua), szaleńcami oraz ich równie obłąkanymi lekarzami („Gabinet doktora Caligari" z 1919 roku, Roberta Wiene). Po Niemcach przyszedł czas na Amerykanów. Prekursorem filmów grozy w USA był emigrant z Niemiec, Paul Leni, który przeszczepił na amerykański grunt elementy stylu i kompozycji charakterystyczne dla niemieckiego ekspresjonizmu. Potem było już z górki. Producenci z Hollywood szybko zrozumieli, że na straszeniu ludzi można nieźle zarobić. W roku 1931, w filmie „Frankenstein" Jamesa Whale'a, reanimowano najsłynniejszego brzydala świata. Stało się to za sprawą specjalizującej się w „czarnej fantastyce" wytwórni Universal. W roli Franka–przystojniaka wystąpił brzydki jak noc Boris Karloff. Wkrótce wraz z filmem Toda Browninga „Dracula" przybył mu groźny konkurent — honorowy biorca krwi, książę Dracula. Obaj panowie nie raz mieli okazję się spotkać i wystąpić w tych samych filmach („Frankenstein meets Dracula", „Dracula versus Frankenstein", „Dracula contra el Dr Frankenstein"). Trzeba przyznać, że mimo pewnych mankamentów mody (szyi, blizny i wystające zęby) lub mieczących przyzwyczajeń (sypianie w trumnie) nigdy nie cierpieli na brak towarzystwa. Mieli narzeczone lub żony („Narzeczona Frankensteina", „Dracula's Wedding Day"), posiadali domy („House of Frankenstein", „House of Dracula") a nawet potomstwo („Dracula's Daughter", „Son of Dracula"). To dopiero musiały być urocze dzieciaczki. W międzyczasie Dracula natknął się na Batmana („Batman Fights Dracula", „Batman Dracula"), trudno się zresztą dziwić: skoro obaj prowadzili nocny tryb życia, prędzej czy później musiało dojść do spotkania. Dracula wystąpił także w filmie porno „Nocturna" (1979), ten to jednak ma szczęście. Ostatni raz oglądaliśmy Dracule w 1992 roku w filmie Francisa Forda Coppoli, zaś Frankensteina wskrzesił ponownie w 1994 roku Kenneth Branagh. I tu rzecz ciekawa: reżyserzy ci zrezygnowali z powielania głupawych historyjek o Draculi i Frankensteinie i sięgnęli po literackie pierwowzory. By nikt nie miał wątpliwości, skąd czerpali inspirację, zatytułowali swoje filmy „Dracula według Brama Stokera"/ „Bram Stoker's Dracula" i „Frankenstein według Mary Shelley"/ „Mary Shelley's Frankenstein".

Z horrorem blisko jest spokrewniony thriller, czyli dreszczowiec, a zwłaszcza jedna z jego odmian — psychothriller. W psychothrillerze źródłem zagrożenia jest choroba psychiczna jednego z bohaterów. Do podgatunku tego można zaliczyć takie obrazy jak „Psychoza" Alfreda Hitchcocka, „Wstręt" Romana Polańskiego, „Sisters" Briana De Palmy, czy wreszcie „Sublokatorka" Barbeta Schroedera.

Niedościgniony [illegible]

W przeciwieństwie do reżyserów kręcących horrory, stary Alfred wcale nie musiał wylewać na ekranie hektolitrów krwi ani ożywiać kolejnych potworów, by napędzić widzowi porządnego strachu. Reżyser w takich dziełach jak „Zawrót głowy", „Ptaki" oraz „Psychoza" straszył widza w znacznie subtelniejszy sposób. Hitchcock był mistrzem suspensu — narracyjnego chwytu, polegającego na okresowym zawieszeniu biegu akcji tuż przed spodziewanym momentem grozy dla zwiększenia dramaturgicznego efektu. Współcześnie efekt suspensu został świetnie wykorzystany w takich psychothrillerach jak „Carrie" (1976) Briana De Palmy i „Misery" (1990) Rofa Reinera.

Rozkwit horroru przypada na lata '60 i '70. Powstają wtedy najlepsze i najciekawsze filmy tego gatunku: „Inwazja porywaczy ciał" (1956) Dona Siegela, „Szczęki" (1975) Stevena Spielberga, „Carrie" (1976) Briana De Palmy, „Obcy – 8 pasażer Nostromo" (1979) Ridleya Scotta, a także trzy satanicznie superprzebojowe „Dziecko Rosemary" (1968) Romana Polańskiego, „Omen" (1976) Richarda Connera oraz „Egzorcysta" (1973) Williama Friedkina. Wiele z tych filmów doczekało się później licznych sequeli i remake'ów.

Ukoronowaniem tego wspaniałego okresu było „Lśnienie" (1980) Stanleya Kubricka. Dzieło to (co tam dzieło, arcydzieło!) zostało oparte na powieści — no zgadnijcie kogo? — Stephana Kinga. Warto dodać, że King należy do najczęściej adaptowanych pisarzy. Na podstawie jego powieści powstały: „Christine", „Smętarz dla zwierzaków", „Dzieci kukurydzy", „Strefa śmierci", „To", „Kosiarz umysłów", wspomniane już wcześniej „Carrie", „Mikery" i „Lśnienie" oraz wiele innych.

W latach '70. pojawia się najbardziej ekstremalna odmiana horroru — film gore (vel splatter). Za twórcę tego specyficznego podgatunku horroru uznaje się Hershella Gordona Lewisa. Treść większości filmów gore można streścić tak: ręka, noga, mózg na ścianie. Składowymi tej najkrwawszej odmiany filmu grozy są przemoc, gwałt (w drugim znaczeniu), makabra i okrucieństwo. Najsłynniejszym i najbardziej reprezentatywnym obrazem gore jest „Teksańska masakra piłą mechaniczną" (1974) Tobe Hoppera.

Od początku lat '80. rozpoczyna się schyłek horroru. Wprawdzie nadal powstają wybitne i oryginalne filmy — jak chociażby „Mgła" (1980), „Coś" (1982) oraz „W czaszce szaleństwa" (1995) Johna Carpentera, „Duch z Poltergeist" (1982) Tobe Hoppera, czy wreszcie „Autostopowicz" (1986) Roberta Harmona — ale żaden z tych filmów nie może równać się z dziełami tej klasy co „Psychoza", „Egzorcysta" lub „Lśnienie".

W którą zatem stronę zmierza współczesny horror? Można dostrzec kilka tendencji. Część reżyserów idąc po linii najmniejszego oporu stosuje w swoich filmach prostą zasadę: szybciej, więcej, głośniej, mocniej, czyli więcej krwi, trupów i akcji. Najlepiej widać to w filmach gore. Smutnymi tego przykładami są „The Dead Evil" (1985) Sama Raimiego i „Słomiany koszyk" (1982) Franka Henenlottera.

Podobnie postępują twórcy obrazów o potworach. Czy zauważyliście, że z filmu na film potwór staje się coraz większy? Wydawało się, że nic nie może przerosnąć dinozaurów z „Parku jurajskiego" (1993) i „Zaginionego świata" Stevena Spielberga. A jednak! Największego na świecie dinozaura rozdeptała „Godzilla" (1998) Rolanda Emmericha. Aż boję się pomyśleć, jakich rozmiarów będzie następny potwór.

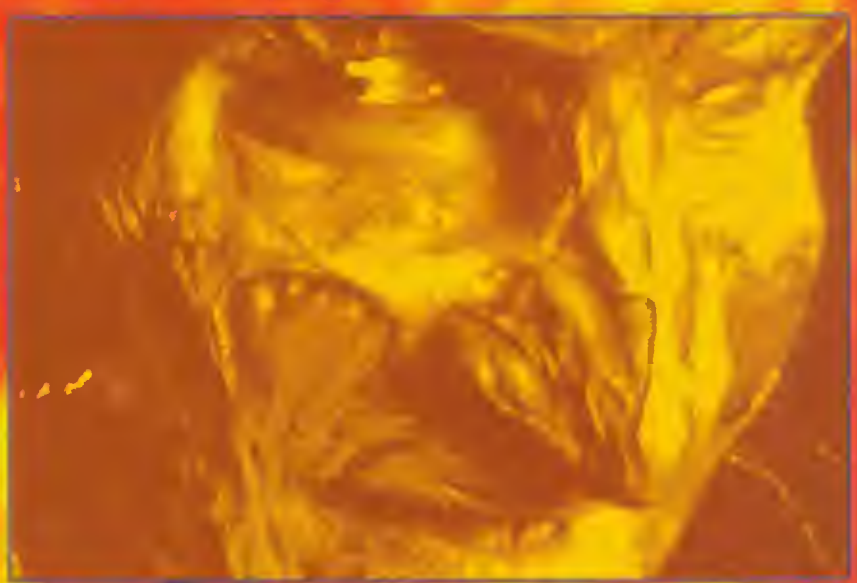
Z braku oryginalnych pomysłów, wielu reżyserów realizuje nowe wersje wcześniejszych horrorów. Phil Kaufman w roku 1978 i Abel Ferrara w 1994 zrealizowali kolejne wersje „Inwazji pożeraczy ciał", Dawid Cronenberg nakręcił w 1986 „Muchę" — remake filmu Kurta Neumanna pod tym samym tytułem, zaś Chuck Russel w 1989 roku wyreżyserował „Bloba — zabójcę", remake horroru Jacka Harrisa z lat 50.

Niektórzy reżyserzy, jak Robert Rodriguez w „Od zmierzchu do świtu" (1995), uciekają się do pastiszu i zabawy konwencjami filmowymi. Pokusie tej uległ też król filmów grozy lat '80. i '90. Wes Craven. Wprawdzie jego „Koszmar z ulicy Wiązów" (1984) odznaczał się świeżością i oryginalnym pomysłem, ale na serii z Freddiem Krugerem skończyła się pomysłowość mistrza. Jego kolejne obrazy „Nowy koszmar Wesa Cravena", „Krzyk" i „Krzyk 2" są już tylko zabawą z widzem w zgadywankę: powiedz, z jakiego to filmu?

Nieliczni reżyserzy sięgają do archaicznych tematów i starają się tworzyć filmy, które można chyba nazwać poetyckimi horrorami. Uczynili tak Neil Jordan w „Wywiadzie z wampirem" (1994), Mike Nichols w „Wilku" (1994) oraz Coppola w „Draculi" i Branagh w „Frankensteinie".

Niestety, są też twórcy (a może raczej wyrobnicy), którzy kręcą filmy tak, jak gdyby widz był kinowym analfabetą i nigdy w życiu nie widział żadnego horroru. Najlepszym... Źle, wróć! Najgorszym tego przykładem jest PRZEWIDYWALNY DO BÓLU „Relikt" Petera Hyamsa. Największą bowiem wadą horroru jest, gdy potrafimy przewidzieć, co stanie się w następnej scenie.

Bo to, co znane, nie jest już straszne. Kto się boi dziś oswojonego Frankensteina, choćby nawet do spółki z udomowionym Draculą? Ech, naprawdę przydałoby się w horrorach trochę świeżej krwi...



KOCHA KINO... I WZAJEMNIE

Wysoki, szczupły, szybko mówi i ma zaraźliwy śmiech. Jego przyjaciele twierdzą, że gdyby nie odniósł sukcesu w przemyśle filmowym, zostałby seryjnym mordercą.

Quentin Tarantino nie chodził nawet do college'u, nie mówiąc już o kursie scenopisarstwa czy reżyserii. Całą młodość spędził na oglądaniu filmów w wypożyczalni video o nazwie „Video Archives", w której pracował. To zajęcie okazało się najlepszą szkołą filmową. W pracy, razem z kolegami, zaczął pisać pierwsze scenariusze i kręcić amatorskie filmiki. Wszyscy marzyli o wielkiej karierze. Tylko Quentinowi udało się wypłynąć. Dziś zwany jest „Bogiem pomiędzy reżyserami".

Jego pierwszy film — „Urodziny mojego najlepszego przyjaciela" nie został ukończony z braku funduszy. Kolejnym projektem byli „Urodzeni mordercy". Oryginalny scenariusz został przerobiony przez Oliviera Stone'a i nakręcony zgodnie z jego wizją artystyczną. Quentin nie miał nic do powiedzenia w tej sytuacji, bowiem wcześniej odsprzedał prawa do swojej wersji filmu (no cóż, za coś trzeba było żyć). W efekcie do dziś nie obejrzał „Urodzonych morderców". Niech żałuje...

Jeden z jego wczesnych scenariuszy został kupiony przez liczącą się wytwornię i powstał z niego film Tony'ego Scotta pt. „Prawdziwy romans", z Christianem Slaterem i Patricią Arquette w rolach głównych. Przełomem w karierze Tarantino były jednak „Wściekłe psy". Jest to brutalny, pełen przemocy film, w którym jest miejsce na humor i błyskotliwe dialogi. Tarantino bawi się w nim (jak i we wszystkich późniejszych obrazach) filmowymi konwencjami. Reżyserowi udało się namówić do zagrania we „Wściekłych psach" Harveya Keitela, Tima Rotha, Michaela Madsena i Steve'a Buscemiego. Obraz był pokazywany w 1992 roku na festiwalu w Sundance i (poza konkursem) w Cannes. Od tamtej pory cały filmowy świat z uwagą śledził kolejne poczynania zawodowe Quentina Tarantino.

Jego następnym dziełem (i największym sukcesem kasowym) był film „Pulp Fiction" z 1994 roku. Publiczność na całym świecie oszalała na punkcie "pulpy". Film opowiada historię dwóch gangsterów Vincenta (John Travolta) i Julesa (Samuel L. Jackson). Po kolejnej akcji Jules doznaje objawienia i postanawia zakończyć karierę przestępcy. W międzyczasie obaj zaplątują się w różne mniej lub bardziej zabawne, czy może raczej groteskowe, historie. Jak na Tarantino przystało, film jest po trosze absurdalny, po trosze brutalny, a w tym wszystkim zabawny. Monolog Julusa czy rozmowę gangsterów na temat McDonald's fani znają zapewne na pamięć. W filmie oprócz Jacksona i Travolty grają m. in. Uma Thurman, Bruce Willis, Harvey Keitel i Christopher Walken.

„Pulp Fiction" został nominowany do Oskara w siedmiu kategoriach. Przegrał w sześciu, głównie z osławionym „Forrestem Gumpem" Roberta Zemeckisa. Zwyciężył w kategorii scenariusza oryginalnego. W dniu swoich 32 urodzin Quentin Tarantino odebrał (wraz z współscenarzystą Rogerem Avarym) najbardziej liczącą się nagrodę przemysłu filmowego. Wcześniej nagrodzono go również Złotą Palmą na festiwalu w Cannes.

Po sukcesie „Pulp Fiction" ciężko było reżyserowi sprostać oczekiwaniom widzów. Kolejne filmy: „Od zmierzchu do świtu" i „Cztery pokoje" nie okazały się tak fenomenalne jak jego oscarowe dzieło. Do łask krytyki i fanów ma powrócić dzięki najnowszemu filmowi, zatytułowanemu „Jackie Brown".

Quentin Tarantino ma niezwykłą zdolność zapamiętywania i zamieszczania w swoich scenariuszach zasłyszanych wcześniej słów i dialogów. Sam przyznaje: „Kradnę z każdego filmu, jaki kiedykolwiek nakręcono". Chyba jest w tym trochę prawdy, bowiem dawni przyjaciele z „Video Archives" nie przestają go oskarżać o wykorzystywanie ich pomysłów w scenariuszach takich filmów jak „Wściekłe psy" czy "Pulp Fiction". Tarantino nie przejmuje się pomówieniami. Wszak Oscara nie przyznają za plagiat...

Zosia Kurek

Nazwisko: Quentin Jerome Tarantino
Urodzony: 27 marca 1963r. w Knoxville, Tennessee
Rodzina: matka (Connie Tarantino), ojciec (Tony Tarantino), ojczym (Curt Zastoupil)
Zamieszkały: Hollywood, Kalifornia
Kontakt: William Morris Agency
A Band Apart Productions
6525 Sunset Blvd. #G–12
Los Angeles, CA 90028
tel. +(213) 468-2555
http://www.abandapart com

ZAGUBIENI W KOSMOSIE

HONKURS

small soldiers

Miasteczko Winslow Corners, stan Ohio. Czternastoletni Alan Abernathy znajduje pudło, pełne figurek żołnierzy i potworów, przeznaczone dla sklepu jego ojca. I co w tym dziwnego? Chyba tylko to, że zabawki te posiadają specjalne chipy, dzięki którym żyją własnym życiem, bynajmniej nie spokojnym czy skrytym. Czy to następna sprawa dla duetu Mulder/Scully? Nie, to tylko początek filmu „Small Soldiers". Pamiętacie pomysł z żyjącymi zabawkami z „Toy Story"? Na tym się kończy podobieństwo. Bohaterami filmu są zwalczające się nawzajem dwie grupy zabawek: Commando Elite (napakowani do granic możliwości, bezlitośni komandosi, gotowi bez mrugnięcia okiem zabić każdego, kto im wejdzie w drogę) i Gorgonites (pokojowo nastawiona rasa różnej maści potworów, mutantów itp., pragnących odnaleźć wyspę Gorgon, gdzie mogliby żyć w spokoju). Do tych pierwszych należą: Chip Hazard (dowódca), Butch Meathok, Brick Bazooka, Kip Killigan, Link Static, Nick Nitro; drugi obóz stanowią: Archer, Ocula, Slamfist, Freakensein, Punch it & Scratch it oraz Insenlac. Wyobraźcie teraz sobie, co się może dziać ze spokojnym i nie przygotowanym na wojnę (nawet w miniaturze) miasteczkiem, jeśli postacie te mają do dyspozycji helikoptery, minipojazdy, karabiny, a zarazem pozbawione są takich cech jak wrażliwość czy litość. Prawdziwa orgia chaosu i zniszczenia! W filmie tym, w odróżnieniu od „Toy Story", oprócz komputerowo stworzonych postaci występują także aktorzy. Grają oni mieszkańców miasteczka, walczących o życie w środku strefy wojennej. Dlaczego muszą walczyć o przetrwanie? Dlatego, że zabawki wcale nie używają plastikowej broni, lecz jak najprawdziwszej. W ich arsenale można znaleźć, oprócz wcześniej wymienionych pojazdów, takie drobnostki jak koktajle Mołotowa czy ładunki wybuchowe. Do ekipy tworzącej „Small Soldiers" należeli głównie utytułowani weterani wytwórni filmowych. Reżyserię objął Joe Dante, znany przede wszystkim z dwóch części niezapomnianych „Gremlinów". Efektami specjalnymi, by wspaniale się prezentowały, mogła zająć się tylko i wyłącznie jedna firma: Industrial Light&Magic. Stworzenie i powołanie do życia zabawek powierzono Stanowi Winstonowi i firmie opatrzonej jego nazwiskiem. Otrzymał on już wcześniej pięć nagród Akademii Filmowej, w tym za pracę przy dwóch częściach „Terminatora" i serii „Aliens". Bohaterom głosów użyczyli Tommy Lee Jones (Chip Hazard) i Frank Langella (Archer). Utytułowany szesnastoma nominacjami do Oscara (najnowszą otrzymał w tym roku) Jeremy Goldsmith stworzył muzykę do tego filmu. Jedynie aktorzy stanowią mniej znaną grupę, gdyż są to raczej młodzi ludzie, dopiero zaczynający swą przygodę z filmem. Głównych "ludzkich" bohaterów filmu grają: Gregory Smith (Alan Abernathy) i Kristen Durnst (Christy Pimple), którą można było niedawno zobaczyć w politycznej farsie „Fakty i akty" z Dustinem Hoffmanem i Robertem DeNiro. Można długo jeszcze wymieniać znane nazwiska osób odpowiedzialnych za produkcję „Small Soldiers", ale nie ma to większego sensu, gdyż nie zapewniają one automatycznego sukcesu. Jednak w tym przypadku, wszyscy pracujący przy realizacji filmu wykonali swoją pracę doskonale i zapowiada się on wspaniale. Oko cieszą znakomicie animowane postacie zabawek, niszczących wszystko wokół siebie. Komputerowo stworzone postacie naprawdę wyglądają jak ożywione plastikowe zabawki. Pamiętano nawet o kulkowych pseudostawach, w które zwykle zaopatrzone są takie "lalki". Jeśli chcecie przed wybraniem się do kina obejrzeć fragmenty filmu, polecam wam teledysk "War" w wykonaniu Bones Thugs'n'harmony i Henry Collinsa, i to nie tylko dlatego, że klip pochodzi z tego filmu. Ach! To mocne uderzenie, marszowy rytm. Jest po prostu wspaniały, zarówno od strony muzycznej jak i graficznej! Można go obejrzeć codziennie na muzycznych kanałach: VIVA i VIVA2. Pozostaje mi już tylko zachęcić wszystkich, zarówno młodych, jak i tych starszych, do pójścia do kina.

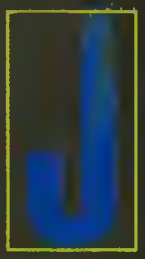
KONKURS

1. Ile oczu ma Ocula.
2. Jak ma na imię ojciec Alana
3. Jakie zwierzę przypomina Archer.

Nagrodami są gadżety związane z filmem. Nagrody ufundowała ITI. Odpowiedzi przyjmujemy do 31 grudnia 1998r.

Twoje światło

maciej Nawiocki



Jak często oglądasz siebie w lustrze? Raz dziennie, dwa czy więcej? Widzisz swe ciało w całej okazałości i możesz być z niego zadowolony lub nie. Ale to zawsze tylko ciało. Energia, którą emanujesz, to zupełnie inna para kaloszy.

Pole energetyczne człowieka jest niewidoczną w dziennym świetle łuną, otaczającą całe ciało, a zwłaszcza głowę. Na ogół składa się z widzianego tylko przez jasnowidzów błękitu, światła i różnorodnych pól elektrycznych. Niewielu jest ludzi którzy potrafią rozróżnić kolory aury.

A są one niezwykle istotne, na ich podstawie można bowiem określić stan emocjonalny i duchowy danej osoby, jej choroby i zaburzenia. Nie ma wzorcowej skali barw, jednak większość jasnowidzów jest zgodna co do interpretacji ich znaczenia. Annie Bessant i C.W. Leadbeater w książce pt. „Formy rozumne" opisują rolę poszczególnych odcieni związanych m.in. ze strachem, potrzebą rozładowania napięcia seksualnego itd. Twierdzą oni, że „organizm pod wpływem impulsu, którym jest myśl, wyrzuca z siebie wibrującą cząstkę siebie, ukształtowaną zgodnie z naturą wibracji".

Błędnym jest myślenie, że aura to wynalazek znudzonych oszołomów końca XX wieku. W języku hebrajskim światło to nazywano szekinah, czyli „świetlistą obecnością Boga". W sztuce przedstawiano ją jako aureolę.

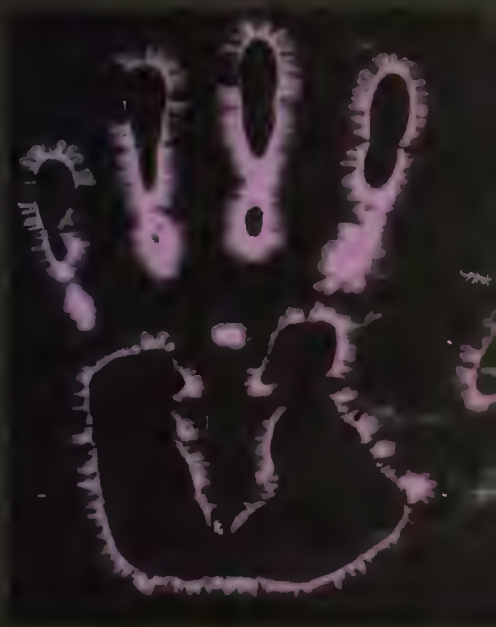
Średniowieczni mistycy rozróżniali cztery rodzaje aury: nimb, otoczkę, glorię i aureolę. Pierwsze dwa promieniują wokół głowy i oznaczają stan zdrowia, aureola otacza całe ciało, a gloria jest połączeniem wszystkich trzech. Czasami słowo „aura" interpretowane jest jako pochodzące z łacińskiego wyrazu „powietrze", a to z kolei od greckiego „powiew". W każdym razie, odzwierciedla ona niezwykłe pole wibracyjne nie tylko jednostki, ale i całego społeczeństwa. Ta suma zbiorowego pola ma wpływ na wszystko, co dzieje się na naszej planecie. Hm... ciekawe jakiego koloru była aura otaczająca nazistowskie Niemcy...

Ale wracajmy do historii. Już w trzecim tysiącleciu przed Chrystusem, Chińczycy zakładali istnienie energii życiowej, którą nazwali Qi. Cała materia, zarówno ożywiona jak i martwa, miała się z niej składać. Qi złożona jest z kolei z dwóch przeciwstawnych sił — jin i jang. Kiedy pomiędzy nimi panuje równowaga, człowiek jest zdrowy; jej brak natomiast objawia się chorobą. Dominacja elementu jang prowadzi do nadmiernej aktywności organizmu, zaś jin do jej osłabienia. Starożytna sztuka leczenia akupunkturą polega właśnie na przywracaniu tej delikatnej równowagi.

Energetyczne ciało, postrzegane w postaci świetlnej aury, po raz pierwszy zostało opisane przez pitagorejczyków około 500 roku przed naszą erą. Sam Pitagoras używał do leczenia wibracji muzycznych, kolorów i... poezji. Żydowska mistyczna kabała nazywa tego rodzaju energie „światłem astralnym".

Według średniowiecznego alchemika Paracelsusa, zdrowie i dobroć łączą się z dominacją w aurze białego koloru, natomiast czerń reprezentuje zło i dysharmonię.

Pod koniec XIX wieku, francuski fizjolog Dubois badał zjawisko bioluminescencji w prymitywnych organizmach i to dopiero on

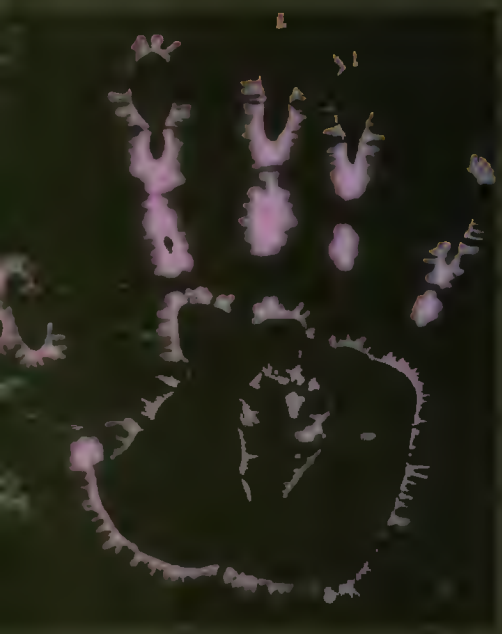


sformułował tezę, iż emisja światła związana jest z utlenianiem nieswoistych substancji — „lucyferenów".

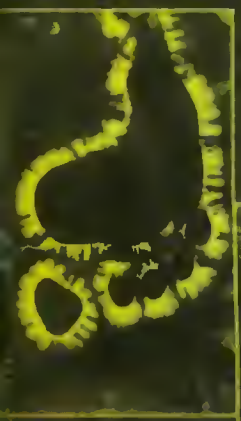
Każdy organizm jest chemiczną fabryką, a jego funkcjonowanie opiera się również na reakcjach magnetycznych i elektrycznych. Początki tych koncepcji sięgają wieku XIX i działalności Me-

„Siła życiowa nie jest zamknięta w człowieku, lecz promieniuje wokół niego w postaci świecącej otoczki, która może oddziaływać na odległość. Za pomocą owych po części naturalnych promieni, wyobraźnia człowieka może wywoływać chorobę lub zdrowie. Może zatruwać esencję życia i przyczyniać się do powstawania chorób, ale może także ją oczyszczać — jeśli wcześniej została zatruta — i przywracać zdrowie."

Paracelsus



smera. Twierdził on, że zarówno ożywione jak i nieożywione obiekty mogą być nasycone fluidem. Był przekonany, że ulotna ta substancja jest nośnikiem wszelkich wibracji. Przenikają one wszechświat i są przyczyną wszystkich zjawisk fizycznych. Chociaż jego koncepcje nie znalazły poparcia w środowiskach naukowych, to jednak wywołały wielkie zainteresowanie opinii publicznej w Europie i w Ameryce. Słynny niemiecki chemik, baron von Reichenbach, nazwał tę energię „siłą odyczną" (nazwa pochodzi od imienia nordyckiego boga Odyna, charakteryzującego się mocą i potęgą). Baron korzystał z pomocy wielu osób o zdolnościach medialnych. Stwierdził, że siły emitowane przez magnesy i przez ludzi mają wiele wspólnych cech. Magnesy wydzielają na biegunach niezwykle jaskrawe światło: biegun północny otoczony jest bielą połączoną z czerwienią, żółcią, zielenią i błękitem. Środek promieniuje zieloną mgiełką, natomiast biegun południowy jest jeszcze bielszy niż północny. Jeśli do magnesu przyłożyć drut, popłynie przezeń energia. Podobna energia wypływa również poprzez ludzkie palce. Prawą stronę ciała Reichenbach określił jako biegun „negatywny", zaś lewą jako „pozytywny".



Pierwszym, który zbadał zjawisko aury, a co ważniejsze opracował metodę, która umożliwia zarejestrowanie jej, był Walter Kilner, członek Królewskiego Kolegium Chirurgów w Londynie. Kilner uważał, że promieniowanie magnetyczne może być łatwiej dostrzegane przez osoby wrażliwe. Ponieważ sam do takich nie należał, skonstruował kolorowe ekrany, składające się z dwóch hermetycznie zespolonych płyt szklanych, zawierających barwnik diatyninę. Ekran taki dołączył do każdego egzemplarza swej książki pt: „Ludzka aura". Czytelnikom radził, aby najpierw popatrzyli przez ów ekran na człowieka w świetle dziennym, a dopiero później spojrzeli na niego, gdy stoi w półmroku na ciemnym tle. Szkoda, że od dawna nie było żadnych wznowień tego bestsellera, który niewidzialne uczynił widzialnym...

Na podstawie własnych obserwacji Kilner opisał aurę jako kolorową mgiełkę otaczającą ciało i rozchodzącą się we wszystkich kierunkach. Składa się ona z trzech warstw. Pierwsza, tuż przy skórze, ma około centymetra grubości i otoczona jest drugą, pięciocentymetrową warstwą, w postaci smug biegnących prostopadle do ciała. Warstwa trzecia promieniuje delikatnym światłem o nieostrych konturach szerokości około piętnastu centymetrów. Barwa i całkowita grubość różni się w zależności od wieku, płci, predyspozycji umysłowych i stanu zdrowia danej osoby. Niektóre choroby ujawniają się w postaci plam bądź nieregularności pola elektromagnetycznego. Niektóre osoby potrafiły, koncentrując się, zmienić rodzaj i rozmiary aury. Ludzie o niskiej inteligencji mają aurę gruboziarnistą szarą i niewyraźną. Chorzy na epilepsję i nerwice — trwale zniekształconą.

Jak często oglądasz siebie w lustrze? Raz dziennie, dwa czy więcej? Widzisz swe ciało w całej okazałości i możesz być z niego zadowolony lub nie. Ale to zawsze tylko ciało. Zgaś światło, zdejmij ubranie i skoncentruj się. Może ujrzysz coś więcej...

Hallo

maciej
Nawrocki

[illegible]

Ostatnio [illegible] do nas moda [illegible] Hallo[illegible] „Made in [illegible]" [illegible] M[illegible] i Mic[illegible] [illegible] dłu-

[illegible] Gdy [illegible] okupowali Europę [illegible] rolę podobną [illegible] Dnia [illegible] nienia. Był to [illegible] chy i gobliny chodziły [illegible] Ludzie [illegible] przed nimi [illegible] i ubrania [illegible] mu do domu i [illegible] mleko [illegible]

[illegible] W [illegible] Hallo[illegible] było [illegible] bli[illegible] Rz[illegible] przez [illegible]

[illegible] zdol[illegible] porwa[illegible] albo [illegible] już [illegible] Hallo[illegible] dzie[illegible]

D[illegible] Hall[illegible] Indi[illegible] już od domu do domu po [illegible]

Hallo

ween

Agnieszce (Carne'n)

Specjalne podziękowania za pomoc

ARENA

•GRALNIA KOMPUTEROWA•

15 komputerów PC
Pentium II
Voodoo 2
konsole
sony
Playstation

od 1 listopada zapisy
do turniejów
quake II unreal
nfs 3 starcraft

nagroda główna
voodoo 2

godziny otwarcia
codziennie
10⁰⁰-21⁰⁰

nasz adres :
Warszawska Giełda Elektroniczna
pawilon 40
róg Tr. Łazienkowskiej i Al. Niepodległości
tel: 825 91 00 wew. 141

UFO Bada Zien

"Miały wielkie, jajowate głowy ze spiczastą czaszką i duże, jednolicie czarne oczy sięgające skroni... miały około czterech stóp wzrostu i ten sam szaro-żółto-zielony kolor, od stóp do głów. W dodatku, istoty niosły cielaka."

Pamiętacie rok, w którym po raz pierwszy ludzka stopa stanęła na powierzchni Księżyca? Nie pamiętacie. Ani mnie, ani was wtedy na świecie nie było... ale na pewno wiecie, jaka temu wydarzeniu towarzyszyła euforia na całym świecie. Pamiętacie, jak na powierzchni Marsa wylądowała ziemska sonda Pathfinder? Ekscytujące było to wydarzenie. Lecz czy naprawdę chodziło tylko o to, by tam dotrzeć?

Oczywiście, że nie. We wszystkich tych wyprawach chodziło przede wszystkim o to, by zbadać owe ciała niebieskie. Na ich powierzchni robiono pomiary gazów, panującej tam grawitacji, pobierano próbki gleby i skał. Wydaje się to być rzeczą całkiem naturalną. Całkiem naturalne jest więc i to, że przybysze z kosmosu też badają naszą planetę. W związku z tym mamy odpowiedź na pytania licznych ufosceptyków: "Po co bardziej zaawansowane cywilizacje miałyby odwiedzać Ziemię? Jeśli zaś odwiedzają, to czego się boją, czemu nie nawiązali jeszcze z nami oficjalnego kontaktu?„. Odpowiedź na drugie pytanie jest łatwa — my też zachowujemy ostrożność wobec rzeczy przez nas nie zbadanych.

Skąd jednak mamy pewność, że nasza matczyna planeta nawiedzana jest przez obce istoty? Dowodem są pozostałości po testach i badaniach wykonanych przez UFO. Cofnijmy się do września 1967 roku, kiedy to oficjalnie zaczęto mówić o badaniach przeprowadzanych przez Obcych na Ziemi. Zdarzać się wtedy zaczęły coraz częstsze, dziwne i niewyjaśnione okaleczenia zwierząt.

Latem 1967 roku, na farmie niedaleko Mount Blanca w San Louis Valley w Kolorado, pewnej nocy zaobserwowano dziwnie oświetlony, niewielki obiekt, wydający osobliwy warkot. Po tym tajemniczym incydencie na farmie, w pobliżu której miało miejsce całe zajście, odnaleziono martwą klacz z głową odartą z ciała. Wielu z was na pewno stwierdzi od razu, że klacz została w nocy zaatakowana przez jakieś dzikie zwierzę i padła jego ofiarą. W rzeczy samej, wielu wtedy myślało tak jak wy teraz. Na miejscu wypadku znalazł się jednak dociekliwy lekarz medycyny, który pobrał próbki tkanek z ciała zwierzęcia i zabrał je do laboratorium.

Badając te próbki pod mikroskopem stwierdził, że całej operacji i cięć dokonano za pomocą... wysokiej temperatury! Przypominam, że w 1967 roku nie używano jeszcze laserów, toteż lekarz nie potrafił wyjaśnić oznak wysokiej temperatury, sczemiałych i twardych krawędzi cięć. Doszedł jedynie do wniosku, że wszystkie organy klatki piersiowej, takie jak śródmostek, usunięto z niezwykłą precyzją, nie pozostawiając najmniejszych śladów krwi na skórze, sierści czy ziemi. Brak krwi jest tu najbardziej interesujący. Przecież nawet dzisiaj nie da się przeprowadzić operacji równie skomplikowanej jak opisana bez uronienia chociażby paru kropli. Tajemnicze właściwości okaleczeń sugerują wykorzystanie nieznanych technologii. Zjawiska naturalne nie wchodzą w grę. Tymczasem, podobnie oprawionych zwierzaków znajdowano coraz więcej i więcej.

Długo nikt nie chciał uwierzyć w to, iż okaleczeń zwierząt mogą dokonywać jakieś tam zielone czy innego koloru ludziki z kosmosu. Szukano więc innych, racjonalnych wyjaśnień; próbowano nawet połączyć te wydarzenia z... kultem szatana. Sataniści nie mieli jednak laserów i nie sądzę, by nawet dzisiaj dysponowali takimi narzędziami. Wielu agentów biur śledczych pracowało nad tą sprawą — bezskutecznie. Postanowiono ustalić wysoką nagrodę za informacje na temat okaleczeń zwierząt, nikt się jednak po jej odbiór nie zgłosił.

Wydaje się to być niezwykle tajemnicze. Bo przecież skoro okaleczenia i porwania zwierząt przez kosmitów są tak częste, to przecież ktoś musiał coś widzieć, a nawet sfotografować lub sfilmować całe zajście. Jak się okazuje, wcale nie jest to takie proste, jak mogłoby się wydawać. W latach siedemdziesiątych okaleczenia zwierząt miały takie nasilenie, że zdenerwowani farmerzy, ze strzelbami w ręku w nocy pilnowali swoich gospodarstw, a w Montanie i w Kolorado stworzyli nawet własne grupy straży obywatelskiej. Pewnego razu taka grupa ludzi wraz z lokalnym szeryfem i jego zastępcami pilnowała pastwiska, na którym niemalże codziennie zdarzały się przypadki okaleczeń bydła. Przesiedzieli tam całą noc, wypatrując dokładnie wszystkiego i rozeszli się dopiero nad ranem. Jakie było ich zdziwienie gdy ujrzeli, iż tej właśnie nocy także ktoś okaleczył kilka zwierząt i to dokładnie na środku pola, którego tak wytrwale strzegli! A przecież

nawet mysz nie mogła się przemknąć przez ich szeregi. .. Cokolwiek to było, musiało się świetnie kamuflować. Predator?

Inne wydarzenie też wydaje się być bardzo podobne i równie tajemnicze. W styczniu 1990 roku Marty Gilbert, pracownik lokalnej stacji telewizyjnej w Louisville w Kentucky, kręcił muzyczny klip na pewnej farmie. Nagle dostrzegł, jak grupą drzew nieopodal targnął nagły podmuch wiatru. Nic w tym nie byłoby podejrzanego, gdyby nie fakt, że ów dzień był kompletnie bezwietrzny. Ciekawość zwyciężyła i Marty podszedł z kamerą do dziwnego miejsca. Taśma zarejestrowała to, co zobaczył: na pół przeciętego cielaka, nad którym unosiły się jeszcze opary palonego ciała. Oczy cielaka przybrały niebiesko–biały kolor, w wyniku działania wysokiej temperatury lub promieniowania. Dookoła zwierzęcia nie było krwi; nie było jej też ani na ziemi, ani na sierści. Ktokolwiek zaś to uczynił, też znikł bez śladu. Jakby wyparował.

Obcy porywają nie tylko zwierzęta: odnotowano wiele przypadków porwań ludzi, chociaż nie tak drastycznych w skutkach. Większość porwanych wraca do domu żywa, a zwierzęta znajdowane są martwe. Celem porwań ludzi jest pewnie to samo co w przypadku zwierząt: badanie ziemskich gatunków. Obcy umieszczają sondy w organach badanych osób, pobierają próbki z narządów rodnych kobiet, wycinki skóry z nóg, bioder, brzucha. Miejsca cięć po pobranych próbkach wyglądają tak samo jak cięcia dokonywane na ciałach zwierząt. Pozostaje tylko jedna kwestia. Kto to robi? Czy za tymi zjawiskami w każdym przypadku stoi ten sam typ istoty?

Najczęściej spotykanym opisem Obcego–porywacza jest typ „szaraka" — niskiej, humanoidalnej istoty o dużej głowie, dużych, skośnych, czarnych oczach i czterech palcach u rąk. Taki właśnie opis możemy napotkać w przypadku porwania Judy Doraty. Do zajścia doszło w pobliżu Houston w maju 1973 roku. Judy wraz z rodziną wracała nocą do domu. W pewnym momencie wszyscy ujrzeli dziwne światła na niebie. Z początku myśleli, że to helikopter, ale później zaczęli w to wątpić. Judy zjechała na pobocze i wysiadła z samochodu, by przyjrzeć się zjawisku. Następnie wsiadła z powrotem do auta. .. i nagle źle się poczuła. Jak się później okazało, zarówno Judy jak i cała jej rodzina padli ofiarą tzw. „utraty czasu". W rzeczywistości, gdy Judy wysiadła z samochodu, została porwana przez obcy statek, a później nic nie pamiętała. Co się wydarzyło, udało się ustalić dopiero dzięki seansowi hipnozy. Na statku Obcych Judy została poddana wielu dziwnym eksperymentom, wykonywanym przez wyżej opisane istoty.

O co więc może chodzić kosmitom? Bardzo prawdopodobne jest, że badają naszą planetę, tak jak się bada nieznane lądy. Niektórzy ufolodzy twierdzą, że Obcy przeprowadzają eksperymenty genetyczne w celu stworzenia nowej rasy. Niczego jednak nie możemy być pewni, dopóki ich nie spytamy lub sami odkryjemy prawdę. Nie pozostaje więc nam nic innego, jak ciągłe jej poszukiwanie. Do zobaczenia na latającym talerzu... byle nie jako drugie danie.

2 CD (audio + audio/CD-ROM) + dwustronny kolorowy plakat + 68 stron

DRUM 'N' BASS TRANCE TRIP HOP ELECTRO HOUSE BIG BEAT

TECHNO PARTY

Cena 19,90 zł

5/98

ISSN 1429-823X Indeks 343218

KLUBY MODA SAMPLERY SYNTEZATORY KOMPUTERY SOFTWARE

Parada w Łodzi
(w piśmie i na CD-ROM-ie)

Encyklopedia drum 'n' bass

Low Pressing Records

Wielki konkurs JTT - komputer do wygrania

Goa '98

Sound Blaster Live! - pierwszy w Polsce test!

Dream Creation

Technika w muzyce - słowniczek pojęć

Breakbeat Era

każdy numer z dwoma kompaktami
(audio + audio/CD-ROM)
i plakatem!!!

w końcu każdego miesiąca w kioskach i sklepach EMPIK-u